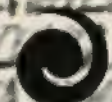


AÇÃO GAMES

PRÊMIOS: KITS TÊNIS+SACOLA+CAMISETA



EDITORA
AZUL

URGENTE!!

**PRIMEIRA
FOTO
DO ULTRA 64**

**SATURNO
LANÇADO NOS
STATES**

**MEGA
SKELETON
CREW**

**32X
KNUCKLES
CHAOTIX**

**SNES
METAL
WARRIORS
CAPITÃO
COMANDO**



ARCADE

ISSN 0104 / 1630 EDIÇÃO 84 R\$ 3,30



MORTAL KOMBAT

**8 PÁGINAS DELIRANTES
PERSONAGENS E GOLPES
OS MISTÉRIOS DA MÁQUINA
IMAGENS DO FILME E DESENHO ANIMADO**

VALENCIA



THE
AUTHENTIC
MACHINE



Tel.:
(011) 291-6792

Fax.:
(011) 232-7506



VALENCIA



x salada 4 a 7

Leitores perdidos com o 32X e uma Game Charada pra Sherlock Holmes resolver

shots 8 e 9

O lançamento do Saturno nos States, a guerra Sony X Sega e outras novidades quentíssimas da E3

próxima edição 38

A primeira fotografia do Nintendo Ultra 64. Imperdível!

dicas 10 a 13

- ★ Aladdin (Mega) 13
- ★ Cliffhanger (Mega) 12
- ★ Cyborg Justice (Mega) 13
- ★ Donkey Kong Country (SNES) 12
- ★ Especial Mega Man 7 (SNES) 10
- ★ Lamborghini (SNES) 12
- ★ Super SF2 Turbo (3DO) 12
- ★ The Jungle Book (Master) 13
- ★ True Lies (Mega/SNES) 12

debulhados 14 a 36

- ★ Especial MK3 (Arcade) 14
- ★ Motocross Championship (Mega 32X) 22
- ★ Knuckles Chaotix (Mega 32X) 23
- ★ Surgical Strike (Sega CD) 24
- ★ Barkley Shut Up And Jam 2 (Mega) 26
- ★ Skeleton Crew (Mega) 28
- ★ Metal Warriors (SNES) 30
- ★ Capitão Comando (SNES) 32
- ★ Tin Star (SNES) 34
- ★ Pieces (SNES) 36



Você guardou seus óculos da edição de aniversário? Ótimo, então delire com novas imagens tridimensionais

FRACO
REGULAR
BOM
ÓTIMO
CHOCANTE



ARCADE MORTAL KOMBAT 3

14



O jogo mais esperado do ano já chegou ao Brasil, com inovações na série: 3 modos de jogo, barra de códigos secretos, 8 novos personagens e segredos mantidos a sete chaves. Leia antes de voar para os fliperamas.

MEGA 32X KNUCKLES CHAOTIX

23

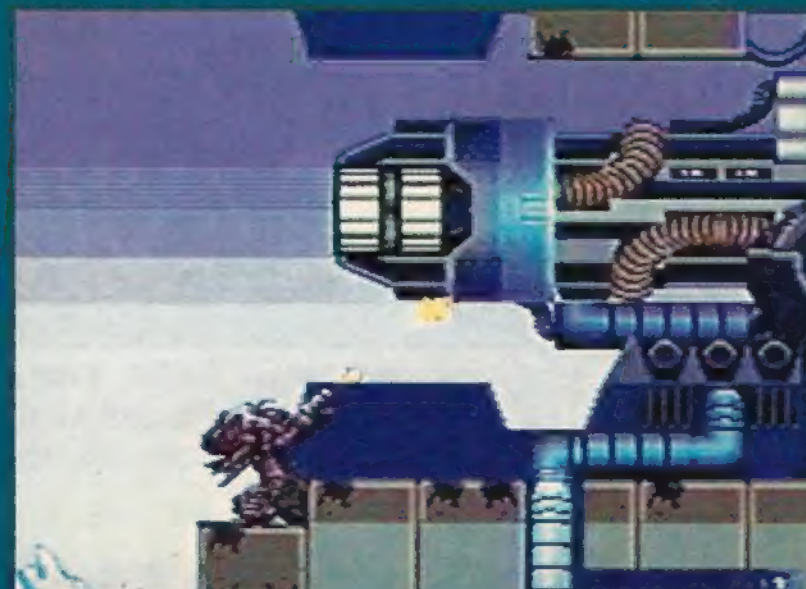
O eqüidna chega num game bonito, cheio de outros bichos e, como o nome já diz..... meio chatinho!



SNES METAL WARRIORS

30

A Konami nunca perde a pose e faz bonito num jogo espacial ótimo pra matar o tempo





3DO NO PC

Li na seção Shots que a empresa Creative Labs havia fabricado para 3DO um adaptador chamado PC Card, mas não consegui encontrar o mesmo. Por favor, preciso do endereço de qualquer loja que tenha este produto no Brasil.

ANDERSON NASCIMENTO

Macapá, AP

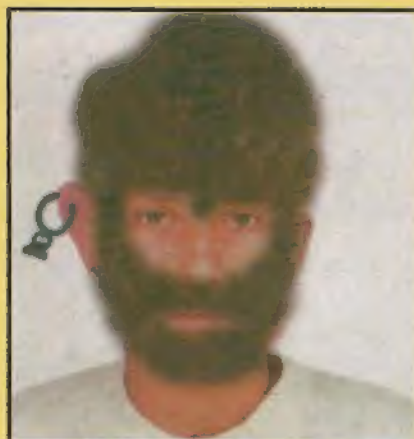
Puxa, Anderson, é legal saber que temos leitores fiéis no Amapá. Mas, infelizmente, seu problema não é fácil de resolver. Não conhecemos empresa que tenha esse drive para jogar games do 3DO em PCs no Brasil. Quer um conselho sincero? Esqueça! Vimos o produto nos States e custa mais de 400 dólares. Ou seja, é melhor comprar logo um 3DO e jogar na TV. Concorde?

**TRUQUE
DAS
1000**

FACES



Marcus V.A.M. dos Santos, de São Paulo (SP), desobedeceu a mãe e levou uma bifa na orelha. Olha o que deu!



Jogamos um pouco de tônico capilar no Gustavo, amigo de Paulo Henrique S. Costa e Marcelo R. Bessoni, de Belo Horizonte (MG). Cool



Essa uva passa é a Thaiane dos Santos, "amiga" da Cristiane Penkal, de Rio Negrinho (SC). Pelo jeito rolou um limãozinho na parada



Kleber Menezes Toiola, Belo Horizonte (MG) mandou a própria foto e nós não perdoamos. Tome bocona, narigão, olho...



Mariana M. Miatto, irmã do Hugo M. Miatto, de Londrina (PR), ficou sapequinha, não?



Versão psicodélica de Mortal Kombat 2001, por Cleison Ferreira da Silva, de Recife (PE)

TEM PAI QUE É CEGO

Oi, pessoal. Sei que vocês odeiam responder a este tipo de pergunta, mas estou no meio da seguinte polêmica: acho o Super NES melhor que o Mega, um amigo acha que o Mega é melhor e meu pai acha que o Master supera os dois (por causa dos sons). Quem está com a razão?

JONI V. COUTINHO FILHO

Aquidauana, MS

Que você e seu amigo discutam qual é o melhor — Mega ou Super NES —, tudo bem. Os dois aparelhos são da mesma geração, de 16 bits, e têm características bastante semelhantes. Mas, com todo o respeito, ignore o palpite do seu pai. Ele está completamente por fora!!! O Master é um videogame de 8 bits, com capacidade de processamento muito inferior à dos dois outros consoles. Ah, já sei: é grupo dele. Você deve estar pedindo um Mega ou Super NES, e ele diz "que nada, filho, vamos comprar um Master que é melhor...". Regulando grana, hein, coroa?



Com direito a corte de cabelo bem trash, eis que pintam outros "heróis" com um número cada vez maior de fãs. Yes, yes, yes! Beavis & Butt-Head invadem a Ação Games, agora no traço de Marcus Vinicius Abreu Mendes dos Santos, de São Paulo (SP)

INSUPERÁVEL

Quero parabenizar a galera pela insuperável edição nº 81, com Street Fighter Movie na capa. Vocês deram um banho de informações e imagens sobre este jogo. O preview do Mortal Kombat 3 também ficou um arraso. Realmente, vocês estão deixando a concorrência a anos-luz de distância. Parabéns!

SIDNEY A. P. MORIZOTTO

Patos, MG

Se Ação Games fosse uma pessoa, estaria com as bochechas vermelhas depois desta chuva de confetes. Valeu!

INDIGNADO

Estou indignado com a demora no lançamento de alguns títulos de Super NES. Do Mega Man X2, que vocês já mostraram há um tempão na revista, não vi nem a sombra aqui em minha cidade. Por quê estão saindo tão poucos jogos para o console atualmente?

BRUNO PAIVA BARTHOLO

Rio de Janeiro, RJ

Mostramos o Mega Man X2 assim que ele saiu nos States, Bruno. Pouco depois, várias locadoras e lojas brasileiras que trabalham com jogos importados também o receberam. O lançamento pela Playtronic só aconteceu no final de abril e esperamos que, depois disso, tenha ficado mais fácil encontrá-lo aí no Rio. Também estamos cabreiros com o pequeno volume de lançamentos para o Super NES — até nos Estados Unidos — e esperamos que isso seja apenas uma fase.



AGORA VOCÊ JÁ PODE DETONAR TODAS AS FASES DO SEU GAME!

AS MELHORES DICAS, TÁTICAS E PASSWORDS ESTÃO AQUI...

Estes são apenas alguns dos jogos.

A lista completa do Disk Games estará
em sua locadora. Retire-a gratuitamente.

Locadoras-cadastre-se pela caixa postal 60053 - cep 05096- 970 SP

SUPER NES Códigos e jogos

- 500 Aladdin - até estágio 1
- 501 Aladdin - estágio 2 ao 5
- 502 Aladdin - estágios finais/passwords
- 503 Art of Fighting 2 - john/robert/lee
- 504 Art of Fighting 2 - mickey/jack/king
- 505 Art of Fighting 2 - ryo/yuri/takuma
- 506 Art of Fighting 2 - ten jim/eiji/mr big
- 507 Battletoads x D Dragon - até fase 3
- 508 Battletoads x D Dragon - fas. finais
- 509 Clay Fighter - bad/taffy/tinny
- 510 Clay Fighter - demais lutadores
- 511 Contra 3 - até fase 3
- 512 Contra 3 - fases finais
- 513 Cool Spot
- 514 Demons Crest - até fase 5
- 515 Demons Crest - fases finais/passw
- 516 Donkey Kong - estágio 1
- 517 Donkey Kong - estágios 2 e 3
- 518 Donkey Kong - estágios 4 e 5
- 519 Donkey Kong - estágios 6 e 7
- 520 Donkey Kong - itens/amigos deles
- 521 Fatal Fury 2 - terry/andy/j.higashi
- 522 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
- 523 Fatal Fury - mais 7 lutadores
- 524 Fatal Fury - mestres / dicas
- 525 Fatal Fury Special - geese / terry
- 526 Fatal Fury Spc - jubey/cheng/ryo
- 527 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
- 528 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
- 529 Fifa Soccer International
- 530 Flintstones
- 531 Ghoul's and Ghosts - até fase 2
- 532 Ghoul's and Ghosts - fases finais
- 533 Goof Trop - Pateta
- 534 Home Alone 2
- 535 Jungle Book
- 536 Krusty's S Fun House
- 537 Lion King - até fase 1
- 538 Lion King - fases 2 a 6
- 539 Lion King - fases 7 a 10
- 540 Mortal Kombat 2 - barak/kitan/sub zero
- 541 Mortal Kombat 2 - jax/milena/dicas
- 542 Mortal Kombat 2 - l.kang/scorpion
- 543 Mortal Kombat 2 - lutadores secretos
- 544 Mortal Kombat 2 - repiel/k.lao/jony
- 545 Mortal Kombat 2 - shang t/rayden
- 546 NBA Jam - comandos/opções/modos
- 547 NBA Jam - dicas especiais
- 548 NBA Jam - passwords
- 549 NBA Live 95
- 550 Nigel Mansell
- 551 Out of this World - até fase 4
- 552 Out of this World - fase finais/passw
- 553 Power Athlete
- 554 Power Rangers - até fase 5
- 555 Power Rangers - fases finais/passw
- 556 Power Rangers - golpes
- 557 Prince of Pérsia - até fase 3
- 558 Prince of Pérsia - dicas
- 559 Prince of Pérsia - fases 4 a 13
- 560 Prince of Pérsia - fases finais
- 561 Prince of Pérsia - passwords
- 562 Rock and Roll Racing
- 563 Samurai Shodown - 4 lutadores
- 564 Samurai Shodown - mais lutadores
- 565 Soccer Shotout
- 566 S Street Figh 2 - ryu/ken/bison
- 567 S Street Figh 2 - camy/chunli/dalsim
- 568 S Street Figh 2 - hond/veg/sagt/tawk
- 569 S Street Figh 2 - djay/blank/guile/fei
- 570 S Street Figh 2 - balrog/zangief/dics
- 571 X-Men - itens/fases iniciais
- 572 X-Men - fases finais/passwords
- 573 X-Men - golpes dos lutadores

DISK
900-0969
GAMES

Disk 900 - 0969
Após o atendimento,
Disk o código do jogo.
Para avançar a gravação Disk 1
Para voltar a gravação Disk 2

Só R\$ 1,20 por minuto !
Interurbanos Grátis !

Por enquanto
só no Estado
de São Paulo,
a partir de 13/06

MEGA DRIVE Códigos e jogos

- 000 Aladin
- 001 Art of Fighting - ryo/robert
- 002 Art of Fighting - demais lutadores
- 003 Beavis & Butt Head
- 004 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
- 005 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
- 006 Eternal Champions - cmd/max/blade
- 007 Eternal Champions - mais 7 lutadores
- 008 Fatal Fury 2 - cmd/táticas/modos
- 009 Fatal Fury 2 - 4 lutadores
- 010 Fatal Fury 2 - mais 4 lutadores
- 011 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
- 012 Fatal Fury 2 - dicas especiais
- 013 Ferrari GP - passwords
- 014 Fifa Soccer - comandos
- 015 Fifa Soccer - dicas
- 016 Fifa Soccer - opções/estratégias
- 017 Fifa Soccer - passwords
- 018 Fifa Soccer 95
- 019 Flashback - até fase 2
- 020 Flashback - fases finais
- 021 Flashback - passwords
- 022 Flintstones
- 023 Jungle Book
- 024 Jungle Strike - até fase 3
- 025 Jungle Strike - fases finais/passw
- 026 King of Monster 2
- 027 Krusty's S. Fun House
- 028 MarioAndretti Racing
- 029 Mortal Kombat 1 - kitana/millena
- 030 Mortal Kombat 1 - scorp/cage/sonya
- 031 Mortal Kombat 1 - tela secreta
- 032 Mortal Kombat 2 - dicas especiais
- 033 Mortal Kombat 2 - jax/baraka
- 034 Mortal Kombat 2 - johnny/cage
- 035 Mortal Kombat 2 - kitana/millena
- 036 Mortal Kombat 2 - liu kang/sub zero
- 037 Mortal Kombat 2 - rayden/scorpion
- 038 Mortal Kombat 2 - reptile/kung lao
- 039 Mortal Kombat 2 - shang tsung
- 040 NBA Jam
- 041 Nigel Mansell
- 042 Out of this World - até fase 2
- 043 Out of this World - fase 3,4 e 5
- 044 Out of this World - f. finais/passw
- 045 Pantera Cor de Rosa - até fase 2
- 046 Pantera Cor de Rosa - fases finais
- 047 Power Rangers - lutadores chefes
- 048 Power Rangers - lutadores normais
- 049 Prince of Persia - fases 1 a 6
- 050 Prince of Persia - fases 7 a 10
- 051 Prince of Persia - fases finais/passw
- 052 Quackshot - cmd/itens/até fase 4
- 053 Quackshot - fase 5 a 9
- 054 Quackshot - fases finais
- 055 Road Rash 2 - cmd/pistas/dicas
- 056 Road Rash 2 - passwords
- 057 Road Rash 3
- 058 Samurai Shodown
- 059 Sonic & Knuckles - até fase 1
- 060 Sonic & Knuckles - fase 2 a 6
- 061 Sonic & Knuckles - fases finais
- 062 Sonic 3 - até fases de bonus
- 063 Sonic 3 - fases normais
- 064 S. Street Figh 2 - cammy/chun li
- 065 S. Street Figh 2 - fei/balrog/bison/zangf
- 066 S. Street Figh 2 - ken/ryu
- 067 S. Street Figh 2 - vega/sagat/hawk/djay
- 068 Tinytoon All Star - futebol/baskt/passw
- 069 Tinytoon All Star - modo/bolliche/hiting
- 070 Top Gear 2 - dicas
- 071 Top Gear 2 - passwords
- 072 Virtua Rancing
- 073 World Heroes

Cobrados em sua conta telefonica em até 45 dias. Peça a permissão de seus pais



COMPRO

Todas as edições de Ação Games até a 71, exceto nºs 31, 35, 47, 57 e 66. Bernardo de Lima Barbosa, Rua Dr. Júlio Pirez Ferreira, 756, CEP 55000-000, Caruaru, PE

Carts de ação e de tiro para o Game Gear. Compro também o Especial do Mortal Kombat 2. Rafael C. Costa, Rua Pres. Pedreira, 186/1107, CEP 24210-470, Niterói, RJ.

VENDO

Master System com controle e pistola. Diogo Fernandez, R. General Glicério, 186, CEP 16010-080, Araçatuba, SP.

Super NES com 2 controles e 4 carts. Giuliano de Lanola Farias, tel.: (027) 327-6471, Vitória, ES.

Sega CD com 2 CDs. Sheckespeare Teodoro, tel.: (016) 728-7050, São Joaquim da Barra, SP.

Mega Drive II com 2 controles e 10 carts. Luis Henrique, tel.: (063) 832-1191, São Geraldo do Araguaia, PA.

TROCO

Mega Drive com 4 controles e 3 carts por Super NES. Emerson Ferreira Rodrigues, R. Monte Negro, 95, CEP 06800-000, Embu, SP.

Dynavision III com 2 controles mais Master System I com 2 controles, um cart e uma pistola por Super NES com um controle e um cart.

Super NES com um cart por Walk Machine. Gilson Afonso Busnardo Júnior, tel.: (0474) 22-8112, Joinville, SC.

3DO

Qual é a capacidade de processamento deste console? Onde fica o Reset dele? Já foram divulgadas fotos com o visual do Ultra 64, da Nintendo?

FERNANDO B. SILVEIRA
Porto Alegre, RS

O 3DO é um sistema com capacidade de processamento de 32 bits. Trabalha com mais de 16 milhões de cores, reproduz 3D quadros de imagem por segundo e tem som estéreo de qualidade digital. Tá bom ou quer mais? É um maquinão, este 3DO. Curiosamente, ele não tem botão de Reset: para reiniciar um jogo, você tem que apertar o botão Open/Close, que ejeta o disco e depois o engole novamente, reiniciando a leitura. Em certos jogos, porém, existe a função Quit, que torna tudo muito mais fácil. O Ultra 64, infelizmente, ainda não deu as caras, nem no Japão. Leia mais sobre o Ultra 64 no Shots.



As duas gatas mais famosas dos games de luta, atacam novamente. O autor deste cara a cara é o Adriano Luis de Souza, de São Paulo (SP)



O João Moisés Bertolini Rosa, de Jundiaí (SP), sugeriu uma personagem para incrementar os logotipos da revista. Babamos nas suas idéias, João, parabéns!! Mas não vamos utilizá-los porque, infelizmente, não temos tanta grana assim para pagar os seus royalties. Quem sabe, um dia...

32X

O 32X nacional é compatível com o Mega japonês? Meu console tem uma chave conversora que faz rodar os cartuchos nacionais e americanos.

ORLANDO MARANHÃO NETO
Araras, SP

Vou para os States em julho e estou pensando em comprar um Sega CD e um 32X. Será que eles vão funcionar com meu Mega japonês?

THIAGO MELO FERNANDES
Tubarão, SC

Deixa ver se eu entendi bem: o 32X é um console também conhecido como Netuno e que dispensa o Mega Drive? Ele é compatível com o Sega CD?

IEBI ROGER SCHWEDER
Fundão, RS

É, galera, a Sega está fundindo a cuca de muita gente com este monte de equipamentos e acessórios que inventa. Definição de 32X: acessório para o Mega Drive e/ou Mega com Sega CD, para rodar jogos feitos exclusivamente para 32X, tanto em cartucho como em CD. O Netuno que você citou, Iebi, será um console completo de 32 bits (ainda não lançado) que não precisa do Mega para rodar jogos do 32X. Deu pra sacar? Agora a resposta do Thiago: o 32X brasileiro ou americano, inclusive seus jogos, NÃO funcionam no Mega japonês. A não ser que o Mega seja "destravado" como o do Orlando, o que possibilita trabalhar tanto com o padrão japonês quanto com o americano/brasileiro. Ufa! Deu pra vocês entenderem, garotos?

Nem precisamos dizer que o Hugo Mauricio Pereira, de Varginha (MG), é tarado pelo game Castlevania, né? A arte que ele fez já mostra bem o amor dele pelo cart... É isso aí, Hugo, ficou muito bom!!

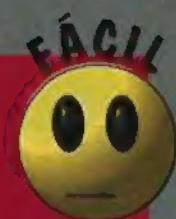
GAME CHARADA

MANDE SUA RESPOSTA

Para Revista Ação Games, Game Charada nº 84, Av. Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. A resposta deste Game Charada será publicada na Ação Games nº 87

Na edição passada, a 83, decolamos um avião com a equipe de Ação Games. Você curtiu?

Pois bem: em algum lugar deste avião há uma password. Encontre-a e depois confira, na edição 82, de que jogo ela foi tirada. É só acertar o nome do jogo e você está concorrendo aos prêmios. Olho vivo!



PRÊMIOS

Acertando a resposta deste Game Charada você pode faturar: do 1º ao 3º lugares kits Dharma (Mochila + Tênis) e camisetas Ação Games e do 4º ao 10º lugares camisetas Ação Games. Participe!

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO N° 81

Havia duas respostas corretas: 173 ou 174. Consideramos as duas. Os vencedores são: do 1º ao 6º lugares para Paulo Ronaldo de Souza Júnior, do Rio de Janeiro (RJ); Wanderley Cintra Júnior, de Uberlândia (MG); Gustavo J. A. Lima, de São Paulo (SP); José Carlos Ribeiro Magalhães, de São Paulo (SP); Daniel Werneck de Vasconcellos, de Petrópolis (RJ) e Fernanda Bertolini Zanatta, de Maringá (PR) e do 7º ao 10º lugares para Adriano Silveira Costa, de Florianópolis (SC); Ricardo Sandrini Begotti, de São Paulo (SP); Douglas F. de Lemos, de Viçosa (RS) e Márcio Roberto Alves de Almeida, de Salvador (BA).

RESULTADO

PROMOCÃO

Cheque em Branco

Ganhador
Vídeo Game Nintendo
1 máquina calculadora
1 camiseta

Ariovaldo de Jesus Silva
Feira de Santana — BA

Ganhadores 1 máquina calculadora/1 camiseta:

Gabriel Conrado Costa Jardim
Belo Horizonte — MG

Fabício P. Virginio de Campos
Juiz de Fora — MG

Alexandre Pedro da Silva
São Paulo — SP

Sidnei Alexandre Ramos
Ribeirão Preto — SP

Felipe Prodócimo
Campinas — SP

Douglas Felipe Fungaro
Várzea Paulista — SP

Maria Josilene Neves Galvão
Monteiro — PB

Mauro da Silva Santos
São Paulo — SP

Fabiano Barbosa Munis
Registro — SP

Bruno César de Araújo Rossi
Maringá — PR

Luiz Carlos M. de Freitas Júnior
Ananindeua — PA

Conrado Romancini P. Gomes
Salvador — BA

Michel Ferreira Lima
Salvador — BA

Miguel Joaquim Albano Jr.
Curitiba — PR

Ricardo Graciano Baptista
Cia Norte — PR

Emanuel Ernandes P. de Lira
Tracunhaém — PE

Sidney Serafim Borba Filho
Pirapora — MG

Fabício Luiz Acco
Carazinho — RS

Aparecido Silvestre Júnior
Itaituba — PA

Amanda Cabral Martins

Rio de Janeiro — RJ

Daniel Hoihe Rosa
São Paulo — SP

Alex Iuri Moretti Vilaça
Hortolândia — SP

Daniel Moreira da Silva
São Paulo — SP

Raphael Caio Rios B. Soares
Sete Lagoas — MG

Marcelo H. da Silva
Nova Ponte — MG

Rogério Balteri
Piracicaba — SP

Leandro Bispo dos Santos
Ouro Preto D'Oeste — RO

Bárbara Luisa Pinheiro
Bragança Paulista — SP

Ramsés José Sacol de Almeida
Porto Alegre — RS

Vanessa Cecília Putti
Porto União — SC

Ricardo Barbosa Alves
Porto Ferreira — SP

Luís Ricardo P. de Araújo
Taubaté — SP

Matheus Scaravelli Betto
Getúlio Vargas — RS

Rogério Alexandre da Costa
Sta. Cruz das Palmeiras — SP

Felipe Harmata Marinho
Curitiba — PR

Daiane Fonseca Lacerda
Mutum — MG

Marlus Nicodemos Alves Moro
Recife — PE

Simone Souza dos Santos
Salvador — BA

Fábio Luís D. Castelo Branco
São Luís — MA

Anderson Santos Mariano
São Paulo — SP

Daniela dos Santos Caroso
São Paulo — SP

Felipe B. Pereira
Xaxim — SC

Lidiane B. Pereira
Comodoro — MT

Rafael Rodrigues
Niterói — RJ

Marlon C. Bandeira
Turiaçu — RJ

Adelacir Lopes da Silva Jr.
São Paulo — SP

Daniel Miranda Gonçalves
Itu — SP

Rogério A. de Souza Almeida
Paraíso — TO

Marcos Rodrigo Silva Cruz
Osasco — SP

AÇÃO REVISTA
GAMES

WALT DISNEY
PICTURES



DONKEY VENDE 7 MILHÕES DE CARTUCHOS

A direção da Nintendo está rindo de orelha a orelha com o sucesso do game Donkey Kong Country. Em abril, o cartucho atingiu a marca de 7 milhões de unidades vendidas no mundo.

Um recorde, para um jogo lançado no Natal. É claro que Donkey merece tudo isso: o software da Rare/Silicon Graphics é demolidor. Mas pesou também o imenso merchandising: só nos States, foram feitos anúncios em todas as caixas de sucrilhos da Kellogg's na campanha de lançamento. Já imaginou? Resultado: um faturamento que já está beirando os 500 milhões de dólares. Não é à toa que a indústria do cinema está entrando com tudo no mundo dos games. Só para dar uma idéia: A maior bilheteria da história de Hollywood, o filme E.T., rendeu 399 milhões e O Rei Leão, o quinto da lista, rendeu 313 milhões, nos EUA. Está certo que este faturamento de Donkey é mundial. Mas que o faturamento desse gorila impressiona, não há dúvidas.

SHOTS

NINTENDO CONCLUI ULTRA 64 MAS ADIA LANÇAMENTO

Depois de 19 meses de trabalho, a Nintendo anunciou oficialmente a conclusão do Ultra 64 e que vai começar a licenciar softwares para fazer os jogos. No comunicado feito em maio, a Big N afirmou que o Ultra terá velocidade de 500 MHz (5 vezes mais que a usual dos chips Pentium) e preço camarada de 250 dólares. Bem, essas eram as boas notícias. A má notícia é que o lançamento oficial foi adiado. E bota adiado nisso. A Nintendo prometeu mostrar a máquina apenas numa feira no Japão, de 24 a 26 de novembro. E, para nós ocidentais, apenas na CES de Las Vegas, dia 5 de janeiro de 96. Furo quase imperdoável, pois a promessa era para este ano.

**SONY
SEGA**

A GUERRA NOS

A guerra entre Sony e Sega pela supremacia nos consoles 32 Bits (Playstation X Saturno) continua pegando fogo no Japão. As duas gigantes estão esquentando as baterias para se enfrentar no mercado norte-americano, onde a disputa já está ficando muito acirrada. A cada dia elas anunciam uma nova antecipação da data de lançamento nos Estados Unidos.

No Japão, as duas empresas anunciaram ter vendido 1 milhão de unidades dos seus consoles e estimam a venda de outro milhão até o final de junho. Os gamemânicos estão delirando com os jogos arrasadores e agora têm duas novas revistas especializadas mensais: a Saturn Fan e a Playstation Tsushin. Além disso, os CDs de jogos passaram a ser vendidos nas lojas de CDs de música, pois as

NOVOS ACESSÓRIOS

A Panasonic, principal fabricante de 3DO no Japão, não quer ficar de fora da guerra dos 32 Bits e está incrementado ao máximo o lançamento de acessórios para o console. Confira alguns dos novos. E antes que você comece a escrever pra gente, fique esperto: estão à venda apenas no Japão e, alguns, nos States. Só dá para comprar através de empresas importadoras.

Karaoke Mixer - Você canta com CDs especiais de karaokê ou os normais de música: o aparelho apaga a voz do cantor e coloca a sua em qualquer música.



Video Printer - Imprime fotos coloridas de qualquer imagem gerada no 3DO.



Seção de jogos da Tower Records de Tóquio, loja de CDs de música que passou a vender games



PARA O

3DO



Conjunto de Som

Um subwoofer especial para melhorar o som dos filmes e games. Vem com um pequeno traveseiro que transmite as vibrações para a sua cabeça



Video CD Adaptor

Para rodar CDS de filmes no 3DO, como se fosse um videocassete comum. Reproduz filmes nos padrões MPEG2 e Digital Video Disc, mas não grava, ok?



32 BITS



Capa da Edição Nº 2, maio 95, da Playstation Tsushin, revista mensal com 120 páginas só para o console Sony

Capa do Nº 3 da Saturn Fan, março 95, revista mensal com 102 páginas dedicadas ao 32 bits da Sega



URGENTE! URGENTE! ÚLTIMA HORA!

Novidades quentíssimas que estouraram na E3, a superfeira Electronic Entertainment Expo, que rolou na cidade de Los Angeles, dos dias 11 a 13 de maio. A E3 passa a ser, a partir deste ano, a feira oficial dos videogames no verão norte-americano, no lugar da CES de verão, que não tinha espaço suficiente para tantos fabricantes de consoles e jogos. Ação Games estava lá, é claro! Veja as principais bombas da feira e a cobertura completa na próxima edição.

★ A Sega lançou oficialmente o Saturno nos States 4 meses antes do prometido. O console está à venda apenas em algumas lojas de cada cidade, até o lançamento definitivo, anunciado para 2 de setembro. O Saturno norte-americano vem com 6 jogos em CD e custa 350 dólares. Os jogos são: Virtua Fighter, Daytona USA, Pen's Dagoon, Worldwide Soccer, Pebble Beach e Golf Links. A Sega não informou se o console roda ou não os CDs editados no Japão.

★ O lançamento do Playstation nos States continua marcado apenas para setembro, a 300 dólares. A Sony garante que os compradores poderão debulhar Mortal Kombat 3 na sua máquina, ainda este ano. É ver para crer!

★ A Nintendo anunciou o lançamento de Killer Instinct e Donkey Kong 2 para o SNES, para o Natal.

★ Lançamento do Nintendo Virtual Boy foi adiado para agosto 95.

That's All, Folks!
Não perca a próxima edição.



Para a Sony pelos lançamentos animais de Toh Shin Den, Tekken e Ridge Racer.

Para a Nintendo pelo atraso de um ano no lançamento do Ultra 64.



MULTI
GAMES

A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS
LANÇAMENTOS

MEGA DRIVE SEGA CD
SATURN SUPER NES
NEO GEO JAGUAR
NEO CD PLAYSTATION
3 DO 32 X

LOJA 1

RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ-CEP 03309-000-TEL/FAX 941 9957

LOJA 2

RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
SANTANA-CEP 02018-011-TEL/FAX 959 0530

GARANTIA
TOTAL



A REVENDA FERA
EM CARTUCHOS NOVOS
E USADOS.

PROMOÇÃO

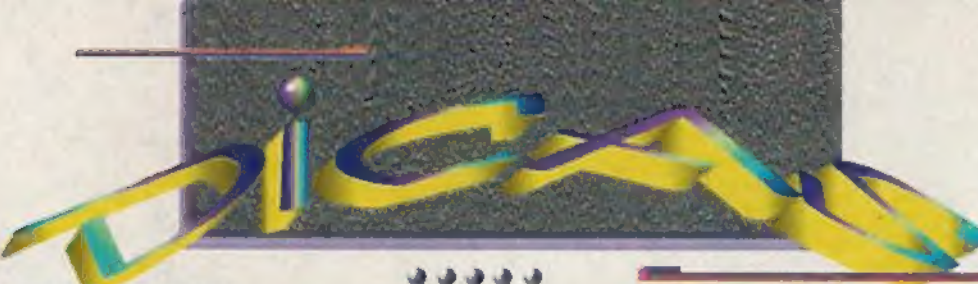
Sem concorrência, confira!!!

CARTUCHOS NOVOS E USADOS.
TUDO PARA SUA LOCADORA!!!

LIGUE

para nós ou venha nos visitar.
Remetemos para todo o Brasil.
Aceitamos permuta, facilitamos
o pagamento.

De SEGUNDA à SÁBADO
das 09:00 hs às 19:00hs.
Av. Cruzeiro do Sul, nº 2.752 - Salas 21 / 22
SANTANA
FONES: (011) 298-8778 / 290-2788



Mega Man 7

S
N
E
S

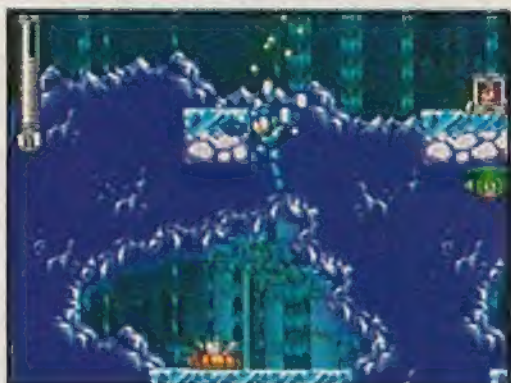
Gostaram do aperitivo do Mega Man 7 na edição 82? Então preparem as turbinas para conhecer chefes e armas. O esquema é o de sempre: você enfrenta robôs inimigos na ordem que quiser e pega suas armas para detonar os outros. Na fortaleza do Dr. Willy pintam mais três gracinhas, além dos oito robôs iniciais. Como seu robô azul não escala mais paredes, para enfrentar Dr. Willy o segredo é encontrar tanques (W) que completam a energia de todas as armas e a de Mega Man. Ah, a poderosa arma X-Buster agora chama-se R-Buster, falou?

JUNK MAN

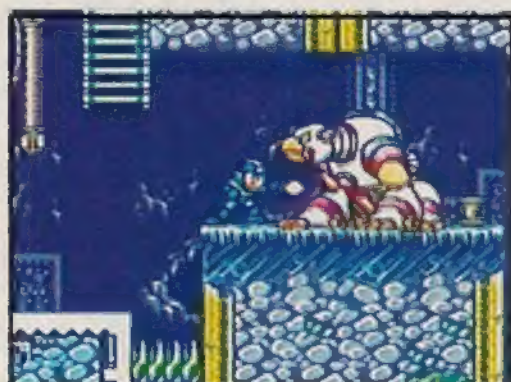


Junk tem o poder de atrair metais. Fuja para as laterais. Use o R-Buster, pois é a única que você tem

FREEZE MAN



Após passar dinos congelados, você sai aqui. Pule da ponta da plataforma para encontrar Rush Search, o farejador. No começo você tem o Rush Coil



O primeiro tanque de energia está protegido pelo segundo urso que pintar. Ótimo!

Freeze Man - Use a arma Junk Shield



BURST MAN

Os números nas bombas servem como contagem regressiva. Cuidado! Na água o pulo fica mais rápido. Fique esperto para não bater a cabeça. Pule as plataformas-blocos na ordem em que elas surgem



Burst - Caso a bolha pegue você, mova o Direcional rapidamente para os lados, chacoalhando o joystick. E siga com a R-Buster mesmo

CLOUD MAN



Chegando nesta plataforma perto do céu, use o Rush farejador. Seja paciente. Você vai encontrar um tanque de energia e uma cápsula com a letra S

Cloud solta raios e trovões. Use a Danger Wrap



SLASH MAN

Ueba, um tanque de energia esperto após pegar carona no segundo pássaro-dino



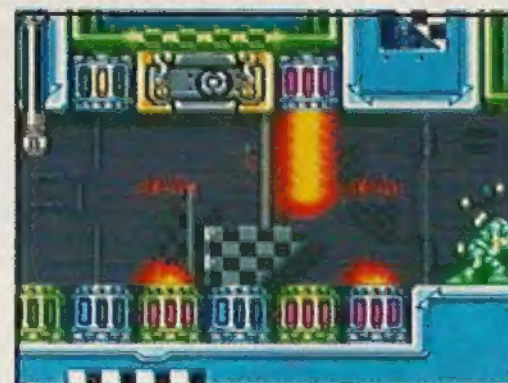
Slash - Use a Freeze Cracker



TURBO MAN



Não se atreva a pular nesta pilha de pneus: você volta ao início da fase



Cuidado com estas turbinas. Espere para pular entre os jatos de fogo

Turbo. Ataque-o com a C. Noise quando ouvir um estranho ruído



PASSWORDS

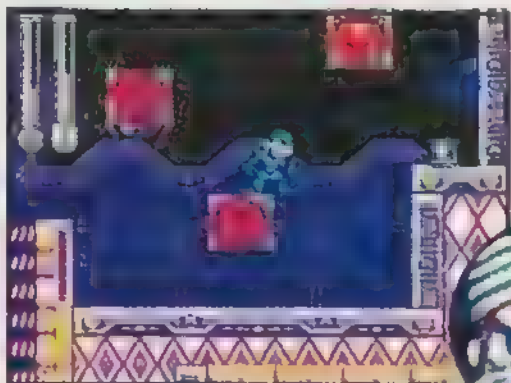
Primeira etapa

Junk Man - Junk Shield 8735 2517 2412 2362
Freeze Man - Freeze Cracker 8775 2547 2453 8222
Burst Man - Danger Wrap 8775 2556 1557 2332
Cloud Man - Thunder Strike 1335 2551 1153 4232

Segunda etapa

1335 2546 1143 4232
Slash Man - Slash Claw 1275 2746 8847 4136
Spring Man - Wild Coil 8255 3746 1843 4136
Shade Man - Crush Noise 8255 3654 3847 6136
Turbo Man - Burning Wheel 1215 7444 1843 6137

SPRING MAN



Encontre a primeira vida e siga pra direita sempre subindo. Fuça que há tanque de energia por perto



Spring - Proteja-se na lateral e ataque quando ele subir com a Slash Claw

SHADE MAN

Após detonar a abóbora, desça, vá para a direita e ache a passagem secreta. Use o Rush farejador. Depois de muitos lixos, ele encontra um W que recarrega todas a armas. Volte pela esquerda e suba até a tela ficar escura. Use a T. Strike para iluminar o caminho

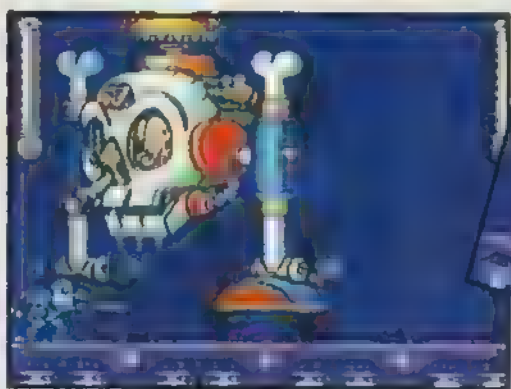


Nenhum segredo pra destruir Shade. Espere-o descer e use a W. Coil

NA FORTALEZA

Entrando na fortaleza do Dr. Wily, você encara dois chefes e os oito robôs iniciais. A maratona não termina aqui. Depois é a vez de lutar contra Wily em duas etapas. Chegou a vez de usar seus tanques de energia e letras W, já que Dr. Wily tem uma super-resistência. A melhor arma para enfrentá-lo é a T. Strike.

Já numa nave menor, o terrível doutor é poderoso demais e dispara bolas de gelo e fogo



Em sua primeira aparição, Wily está numa nave-caveira. Recarregue energia e arma



COMANDOS

Y - Atirar/Pegar item no menu
Y segurado - Carregar R-Buster
B - Pular
Start - Acionar menus
R e L - Trocar armas
↓ + B - Deslizar

ITENS

Tanque com E - Completa a energia de Mega Man
Cápsula com W - Completa a energia de todas as armas
Cápsula com S - Completa a energia de MM e das armas
Cápsula vermelha - Repõe um ponto de energia da arma
Cápsula azul - Repõe um ponto de energia de Mega Man

RUSH

Rush, o cão de Mega Man está de volta. E tem três novas habilidades: cava o local para encontrar itens ou porcarias, serve como mola para Mega Man e avisa sobre passagens escondidas

BAD GAMES

COMPRA

E

VENDA

CARTUCHOS

CONSOLES

JOYSTICK'S

ACESSÓRIOS

3 DO
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
NINTENDO

**DESPACHAMOS
 PARA TODO O
 BRASIL**

CONSULTE NOSSOS PREÇOS



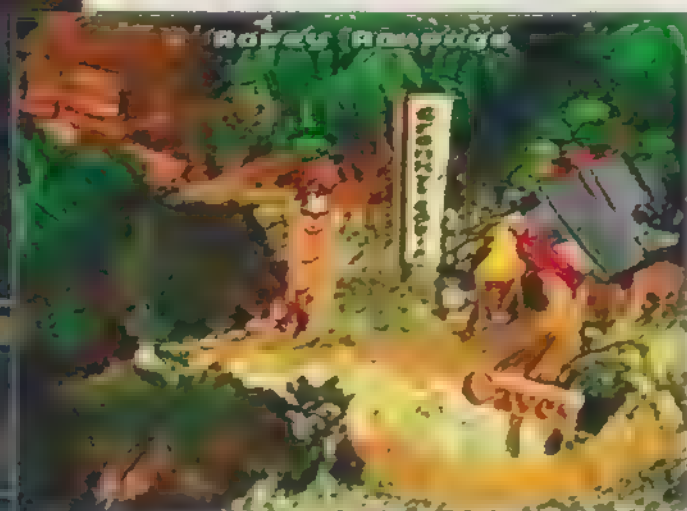
(011)955-0034 - 955-7373 - 954-2730

Rua Mere Amedea, 820 - VL. Maria - São Paulo - SP - CEP 02125-001



Donkey Kong Country

3 NES



Gorila voador - Macacos me mordam! É verdade, os heróis deste jogo podem sair voando. Nos estágios dos trilhos, após bater em algum carrinho caído, você deve apertar Y e B juntos e bem rápido. Donkey e Diddy sairão voando! Bem, hum, tem um probleminha: sem os carrinhos você não termina a fase. Mas vale pela curtição! Quem mandou essa dica foram os feras Edinilson Araújo Costa e José Maria Júnior, de Teresina (PI), falou?

Warp Zone - Saca que dica interessante para

quem não tem tempo a perder. No primeiro mundo, na passagem da primeira para a segunda fase, há uma curva. Donkey Kong dá uma rápida travadinha antes de completá-la. Neste momento, aperte o botão B várias vezes seguidas. A dica funciona apenas se apenas um dos macacos estiver sendo guiado ao final da primeira fase, ou seja: pode ser necessário sacrificar um dos dois jogadores. O leitor Heldeney C. Tavares Barbosa, de Jaboticabal (SP), mandou a dica e pediu para avisar que é um pouco complicada de fazer.

True Lies

3 NES / MEGA

Passwords - Ei, você que está debulhando este game! Pegue as passwords para todas as fases e mande bala:

- Fase 2 - BRMKNRD
- Fase 3 - CXGJMQC
- Fase 4 - FVJBKXF
- Fase 5 - HCHDXVH
- Fase 6 - FBKMDBM
- Fase 7 - HJBGBJC
- Fase 8 - JFFFZHB



Lamborghini American Challenge

3 NES

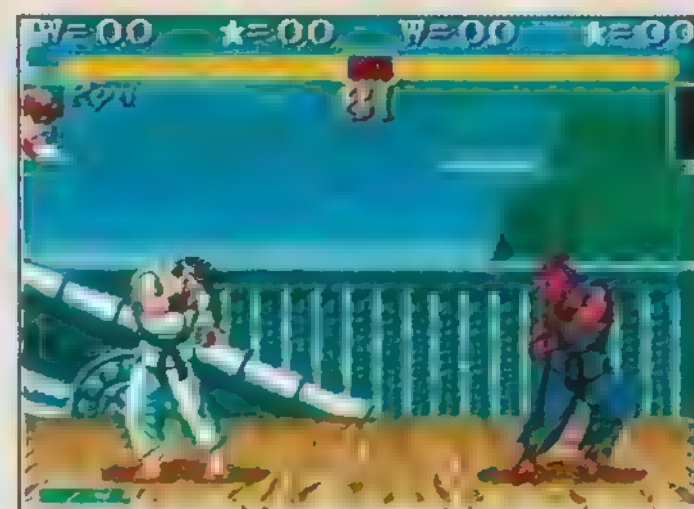
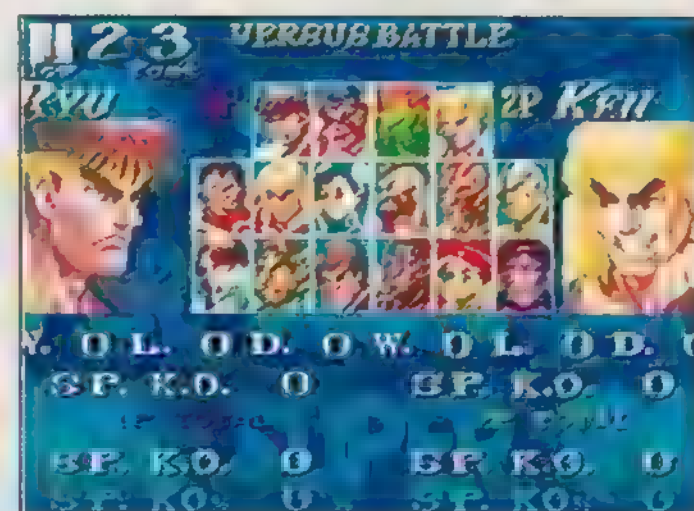
Corredor secreto - Que tal pilotar na última prova da Pro Division com o piloto secreto do game, num carro hiperequipado e ainda com US\$ 5 milhões no bolso? Nada mal, não? Pois é muito fácil com a esta password descolada pelo fera Maycon Edinger, de Braço do Trombudo (SC). Confira: DPHWLPMRRWJBNVWW



Super Street Fighter 2 Turbo

3 DOG

Jogue com Akuma no Versus Battle - Quem manda a dica é o Walcleilvio Clementino Meireles Silva, dono de uma locadora em Santana, lá no Amapá. O truque é fácil. Escolha o Versus Battle Mode e segure todos os botões do controle, menos o X. Em seguida, basta apertar qualquer botão para o Akuma aparecer. A manha funciona também para dois jogadores lutarem com Akuma e foi descoberta pelo Anderson e pelo Ronaldo, duas feras lá da locadora de Santana.



Cliffhanger

M EGA

99 vidas - Verdadeira barbada: na tela de apresentação, faça a sequência ↑, ←, C, B e A no joystick 2. Depois é só sair detonando tudo no jogo.

Corrida de snowboard - Agora você pode curtir adoidado esta parte do jogo, com montanhas inclinadas e um visual chocante. Na tela de apresentação, faça a sequência C B A, ↑, ↓, ←, → e Start no joystick 2.

The JUNGLE Book

Multos, muitos pontos - Jefferson Dias, de Barueri (SP) fuçou e descobriu um truque para acumular muitos pontos. Deixe para pegar a última pedra (gem) pedida pela fase quando estiver faltando menos de um minuto para o tempo acabar. Assim, apanhe a pedra e imediatamente segure ↓, apertando os botões 1 e 2 repetidamente. Ao passar para a tela de contagem de pontos, comemore: você receberá uma bolada.



Debug mode - Macete enviado por Felipe Pedrosa Silveira de Oliveira, de Icém (SP): na tela de apresentação, gire o Direcional em sentido horário várias vezes até escutar o barulhinho de quando você apanha uma pedra. Em seguida pinta uma supertela de debug mode para zoar o jogo à vontade.



ALADDIN

Pule a fase do tapete - Se, ao chegar nesta famigerada fase, você tiver pelo menos duas vidas, **alinhe o peito de Aladdin às duas fatias de maçã. Não toque em nenhum botão. Deixe o personagem bater nas pedras duas vezes** e, na terceira, aparecerão as palavras "Nice Try" na tela. Você passa direto para a fase da lâmpada.

Pule de fase - Em qualquer momento do jogo **aperte Start para pausar e então faça a sequência A, B, B, A, A, B, B e A**. Se a manha funcionar, você ouvirá um som. A tela se apagará e... surpresa! Você pula direto para o início da próxima fase. Essa barbada pode ser feita sempre que quiser.



CYBORG JUSTICE

Tela secreta de opções - Saca que dica legal. Depois de montar seu robô, inicie o game. Então **aperte o Start para pausar e, rapidamente, faça a sequência C, B, B, C, C, A, C, B**. Mas é pra fazer bem rápido, hein? Se o truque entrar corretamente, você verá uma série de inscrições na tela. São as opções secretas, que permitem aumentar o número de vidas até 255 (uau!), escolher fase, trocar de arma e outras loucuras. Yeah!

POINT GAMES

• A MAIOR REVENDA DE APARELHOS E CARTUCHOS DO SUL DO BRASIL

• SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, SEGA CD, 32X, SATURNO, JAGUAR, 3DO, GAME BOY E GAME GEAR

• TUDO PARA SUA LOCADORA

• OS MELHORES PREÇOS SEMPRE
• SÓ COMPRE SEUS JOGOS APOS NOS CONSULTAR

• DESCONTO ESPECIAL PARA LOCADORAS E REVENDEDORES

• TUDO COM 1 ANO DE GARANTIA
• ENTREGA IMEDIATA

• DESPACHAMOS P/ TODO BRASIL

• BREVE FILIAL SÃO PAULO

LIGUE JÁ

Tels. (051) 224-9211
987-6003

R. Caldas Jr. 06 - P. Alegre - RS



MORTAL KOMBAT 3 Midway

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ●●●●●

SOM ●●●●●

DESAFIO ●●●●●

DIVERSÃO ●●●●●

JOGABILIDADE ●●●●●

ORIGINALIDADE ●●●●●

Imperdível! Novos cenários, modos de jogo, códigos secretos e infinitas coisas para se descobrir. Obrigatório!

O coração acelera. Os olhos ficam grudados no vídeo e os ouvidos, ligados na música. Já em sua terceira versão, Mortal Kombat não perdeu o efeito hipnótico, a atração irresistível que arrasta legiões de gamemaniacos para arenas sangrentas. Lançamento mais esperado do ano, apoiado numa maquiavélica campanha de marketing, MK3 traz uma coleção de inovações. São personagens inéditos, novos golpes, fatais ainda mais arrepiantes. E segredos que vão tirar o sono de seus fãs. Em maio, a máquina começou a desembarcar em solo brasileiro trazida pela Playland – representante exclusiva da Midway.



Comando novo: o botão Run faz o personagem dar uma corridinha e pode ser usado em futuros combos

Agora são 14 personagens na tela de Seleção. Sete são inéditos. Às vezes o dragão gira e Smoke está atrás dele

COMANDOS

LP	Low Punch (Soco baixo)
HP	High Punch (Soco alto)
LK	Low Kick (Chute baixo)
HK	High Kick (Chute alto)
BL	Block (Defesa)
Run	Corrida

MODOS DE JOGO

São três modos: o Novice, o Master e o Warrior. A diferença entre eles é a quantidade de lutas para terminar o game. No Novice são 8 lutas, no Warrior 10 e, no Master, 12 lutas para o encerramento. Só terminando no Master é que você pode conferir o verdadeiro final de MK3.

Aqui, a tela para escolher o modo de jogo. Só no Modo Master você tem o final completo



Agradecemos a Playland Eldorado por ceder equipamento a técnicos para a realização desta matéria

SIGA AQUELE CÓDIGO!

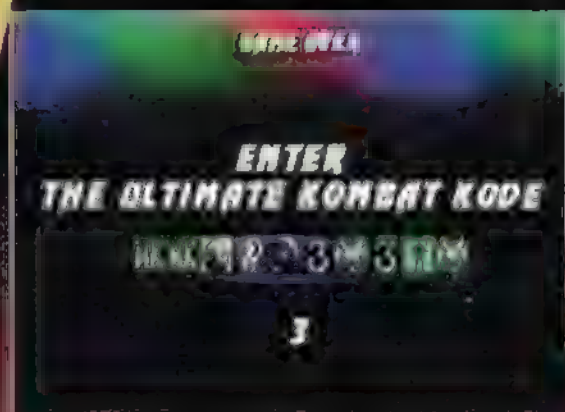
SEGREDOS

O que a máquina mostra à primeira vista é apenas a ponta do iceberg — na verdade, ela oculta uma série de segredos. Os fatais não apenas são novos como também usam comandos diferentes, a maioria deles ainda por ser descoberta. Fatais antigos, testados sem nenhum tipo de código, não funcionam. É preciso reaprender a jogar.

Mas a grande maldade que a Midway aprontou são os tais códigos. Em duas telas do jogo aparecem janelinhas. Em cada uma pode-se selecionar dez figuras diferentes: o símbolo MK, número 3, caveira, yin/yang, Shao Kahn, dragão, raio, Raiden, Goro e interrogação. Certas combinações de figuras formam códigos que acionam efeitos especiais na máquina, como cenários, personagens ou golpes secretos, mudanças nas regras das lutas e coisas do gênero.

Agora, como usar os códigos, quantos existem e que efeitos produzem... ninguém faz idéia. A Midway divulgará as combinações a con-

la-golas, aticando a curiosidade dos jogadores e garantindo uma longa vida para MK3. Que sacana!



Esta é uma das telas em que aparecem janelinhas para a entrada de códigos.

A forma como os códigos serão revelados é mais um torturante detalhe da estratégia da Midway. Além dos canais tradicionais, como boatos, Internet e revistas especializadas, a empresa colocará suas cobiçadas figurinhas em bonês, camisetas, posters e outros produtos de merchandising. Até o filme, que estréia em agosto nos States, revelará códigos entre uma luta e outra. O Live Tour, turnê de espetáculos ao vivo que rodará os States, é outra fonte de códigos. É pra ficar de olho vivo e antenas ligadas.

E quando os gamemaniacos pensarem que já descobriram todos os segredos da máquina, a softwarehouse aprontará mais uma. Em setembro, depois que saírem as versões para videogame, a Midway fará um upgrade (atualização) do arcade, despejando em sua memória um chip com ainda mais novidades: mais personagens, golpes, cenários. Haja fôlego! Poupe suas moedas: você vai jogar MK3 até cansar.

O INÍCIO DE TUDO

Há milhares de anos, uma ordem de visionários descobriu a existência de um império sombrio em outra dimensão. Caótico e liderado por uma criatura temível — Shao Kahn —, o império foi balizado de Outworld.

Descobriu-se também que, sob determinadas condições, entidades do Outworld poderiam invadir a Terra e dominar suas almas. Diante de tamanho perigo, os visionários invocaram seus deuses e assim criou-se o campeonato Mortal Kombat.

Nas arenas do torneio, representantes do Bem e do Mal enfrentam-se há séculos em batalhas de vida e morte. Até então, os guerreiros da Terra têm sido vitoriosos. Mas isso só fez crescer a ira de Shao Kahn.

A VINGANÇA DE KAHN

Nos últimos dez mil anos, o Imperador do Outworld vem preparando uma investida definitiva contra a Terra. Através de sua rainha, Sindel, reencarnada em nosso planeta, Shao Kahn conseguiu livre acesso para atravessar o portal que separa as duas dimensões. Ele começa a roubar todas as almas e, aos poucos, a Terra se transforma em parte de Outworld.

Felizmente, nem todas as almas sucumbem facilmente ao poder de Shao Kahn. O mestre Lin Kuei é um deles e treina guerreiros escolhidos para proteger-nos do mal. Você agora está na pele de qualquer um deles. Seja bem-vindo a Mortal Kombat 3.

Na fase inicial de lançamento, MK3 pode ser encontrado nas Playlands dos seguintes shoppings da cidade de São Paulo: Morumbi, Eldorado, Center Norte, Interlagos, Plaza Sul e Paulista. Brevemente estará também nas Playlands de outros Estados.

OS LUTADORES DA NOVA VERSÃO



4 ARMED THROW → LP



Sheeva

Está na cara que essa monstra é parente de Goro. Ela foi criada por Kahn para a guarda pessoal de Sindel. Mas quando o chefe nomeou Motaro para liderar o esquadrão de elite, Sheeva ficou furiosa, pois sua raça, Shokan, é rival da dos Contauros. Tem golpes parecidos com os de Goro e sua magia é power!

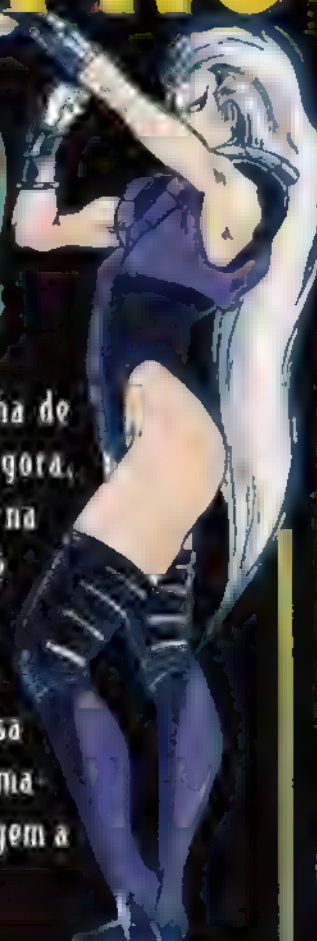


FIREBOLT ← ← ↓ ↘ →, HP

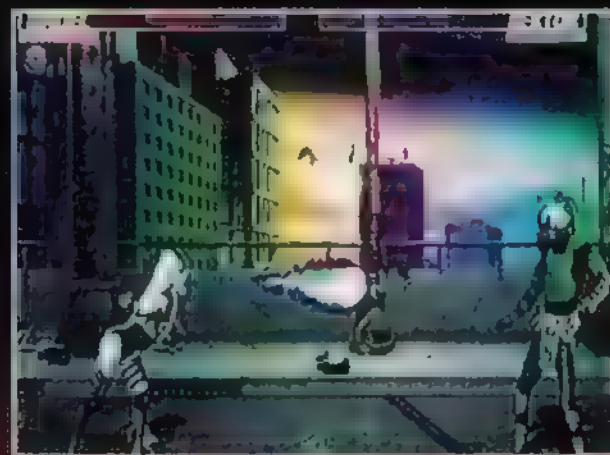
TELEPORT STOMP ↓ ↑
4-HIT COMBO - HP, HP, LP, HP

Sindel

No passado ela foi a rainha de Shao Kahn e morreu. Agora, 10.000 anos depois, renasce na Terra para ajudá-lo. Sindel é uma peça fundamental na estratégia do imperador. Ela tem poderes de bruxa, usa e abusa de feitiçarias, cospa magias e é o primeiro personagem a atacar no ar.



SONIC SCREAM → → → HP



FIREBOLT → → LP

FLOAT ← ← → HK
FLOATING FIREBALL ← ← ↓ ↘ →, LK
HAIR THROW → LP

Sub-Zero

O ninja volta sem sua tradicional máscara e mais forte que antes. Quebrou os códigos de honra de Liu Kuei, foi renegado e condenado à morte. Seu desafio é duplo: defender-se das forças de Kahn e despistar os seres sem alma que o perseguem para o ajuste de contas. Traz poucas novidades nos golpes.



ICE SHOWER ← ↓ ↘ →, HP



ICE STATUE → ↘ ↓ ↙ ← LP

ICE ↓ ↘ →, LP
SLIDE ← (LP, BL, LK)
OPPONENT TOSS → LP

Após terminar o game, aparece a relação dos atores e dos respectivos personagens que eles fizeram. Entre eles, **Smoke!**



PERSONAGEM SECRETO

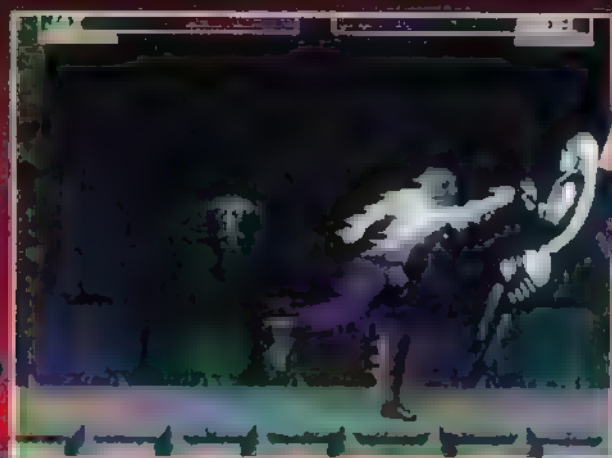
Smoke, que fez sua estréia em MK2, está de volta. Ele aparece na tela de escolha de personagens, atrás do símbolo de MK3. Para lutar com ou contra ele, é preciso... he, he, he! Não descobrimos ainda, mas, provavelmente, deve ter alguma coisa relacionada com as aparições do rosto de um dos criadores do jogo, no canto inferior direito da tela. Entim, é a fórmula usada no bom e velho MK2.

Jax

Lutador estilo Zangief. Jax apareceu pela primeira vez no MK2. Ele tentou convencer seus superiores de que a ameaça do Outworld estava próxima, mas não teve sucesso. Então decidiu preparar-se para as futuras batalhas, reforçando seu corpo com dois poderosos bracosbionicos indestrutíveis. Curta seu golpe lança missel (Gotcha) e sua corrida com soco (Dash Punch).



SINGLE FIREBALL - ← → HP

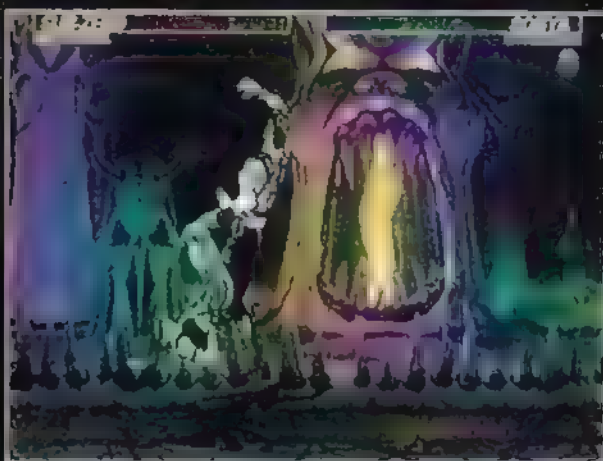


DASH PUNCH - → → HK

GOTCHA - → → LP
GROUND SLAM - Carregue LK

Sonya

Preso, acorrentada e inativa na segunda versão, Sonya foi resgatada do Outworld por Jax. De volta à Terra, faz dupla com seu salvador para deter as forças de Kahn. Ela usa os mesmos golpes do primeiro torneio, mas movida por seu ódio e ferocidade, desenvolveu um golpe novo e infernal. Experimente também o Bicycle Kick!

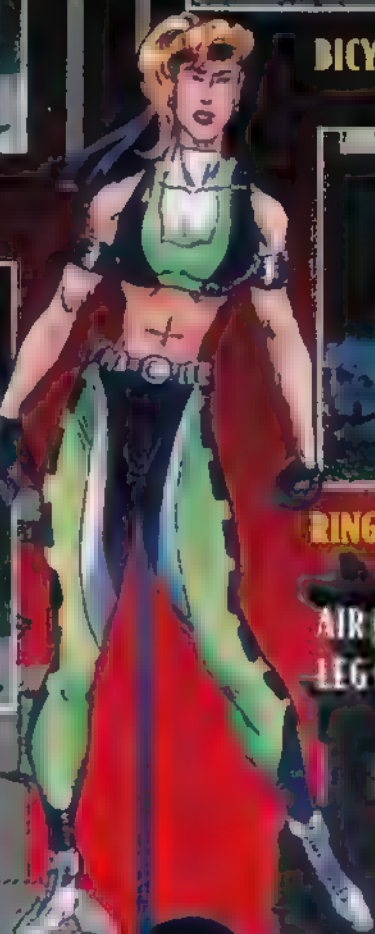


BICYCLE KICK - ← ← ↓ HK



RINGS FIREBALL - ↓ → → LP

AIR PUNCH - → ← HP
LEG GRAB - ↓ BL, LP



Cyrax

Ele é um dos ninjas cibernéticos preparados por Lin Kuei para encontrar e destruir Sub-Zero. Cyrax também é uma ameaça ao próprio Kahn, pois não possui uma alma para ser dominada. Ele é cheio de recursos eletrônicos, como lançar teias e bombas. Sabendo usar esses recursos, você pode conseguir ótimos combos.



EXPLODING TELEPORT - → → ↓ BL



ELECTRIC NET - ← ← LK

YELLOW GRENADE - Segure LP, ← ← HP
GRAB AND SLAM - → LP

Olha o MK aprendendo com Street Fighter. Durante as lutas, seqüências de golpes aparecem registradas na tela.

Assim, se você fizer três golpes consecutivos, verá surgir sua marca e a porcentagem de energia que ela arrancou do adversário.

Como no Street Turbo!

Seqüências de golpes e porcentagem de danos estampados na tela. Como em Street Turbo...



Sektor

Sektor era um humano treinado por Lin Kuei. Mas aceitou voluntariamente ser transformado em ninja cibernético pela fábrica de Cyrax, pois sem alma pode resistir à invasão de Shao Kahn. Ele usa vários tipos de mísseis e apavora com o Teleport: quando reaparece, dispara um poderoso dragon punch. No seu mortal, Sektor abre o peito, estica duas plataformas e esmaga o oponente.



TELEPORT -> -> LK



CHEST MISSILE -> -> LP

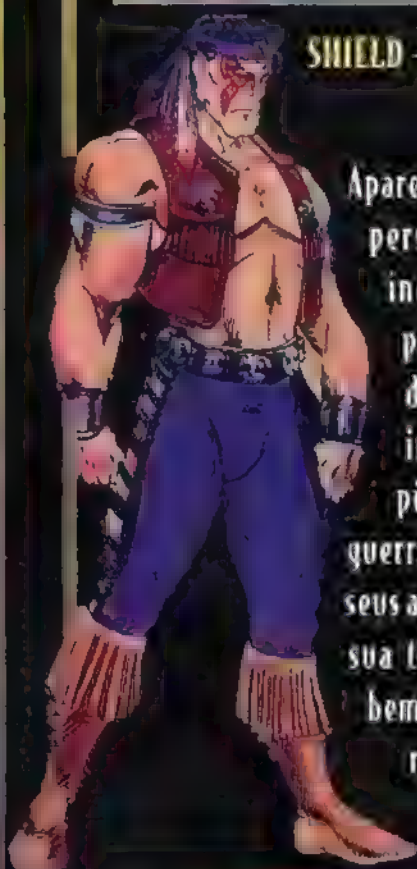
HOMING MISSILE -> -> -> -> LP

MECHANICAL ARM -> LP (perto)

Nightwolf



SHIELD -< -< -< HK



Aparentemente pacato, este personagem descende de índios e trabalha pela preservação da cultura de seu povo. Mas após a invasão de Shao Kahn, pinta-se com as cores de guerra e invoca as magias de seus ancestrais para proteger sua terra. Seus golpes são bem primitivos, mas poderosos. O cara utiliza até arco-e-flecha.



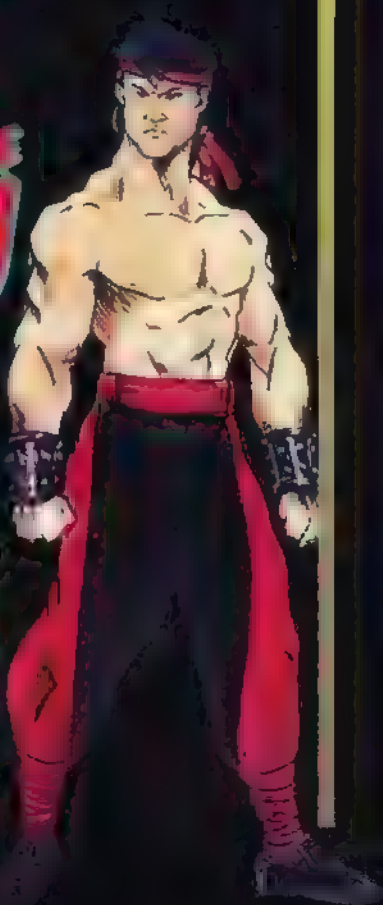
SHADOW DASH -> -> -> LK

BOW & ARROW -> -> -> -> LP

HATCHET UPPERCUT -< -< -< -< HP

Liu Kang

Com a invasão do Outworld, este campeão de shaolin des-cobre que é o primeiro alvo de Shao Kahn. Mas isso não é capaz de intimidar Liu Kang, um dos mais poderosos defensores da Terra. Ele continua disparando os gritos que o consagraram nas versões anteriores.



BICYCLE KICK - Carregue LK



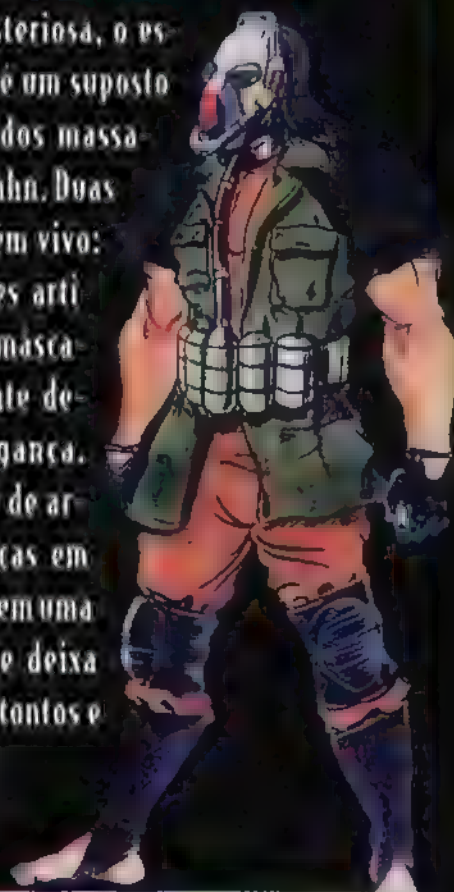
DRAGON KICK -> -> HK

HIGH FIREBALL -> -> HP

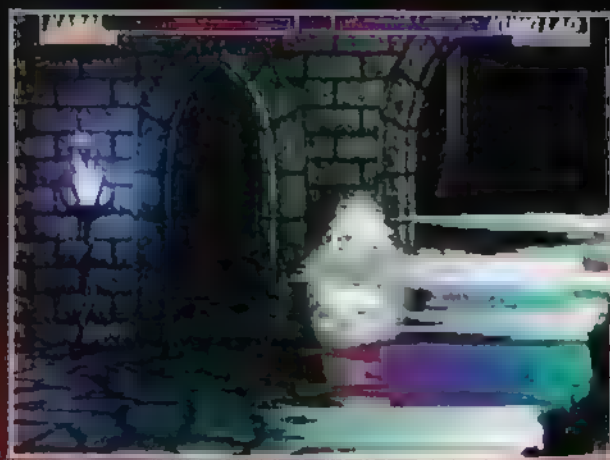
LOW FIREBALL -> -> LP

Kabal

De origem misteriosa, o es-
treante Kabal é um suposto
sobrevivente dos massa-
cres de Shao Kahn. Duas
coisas o mantêm vivo:
os respiradores arti-
ficiais em sua masca-
ra e um ardente de-
sejo de vingança.
Utiliza um par de ar-
mas, tipo lanças em
seus golpes e tem uma
corridinha que deixa
seus inimigos tantos e
vulneráveis.



FIREBALL - ← ← HP



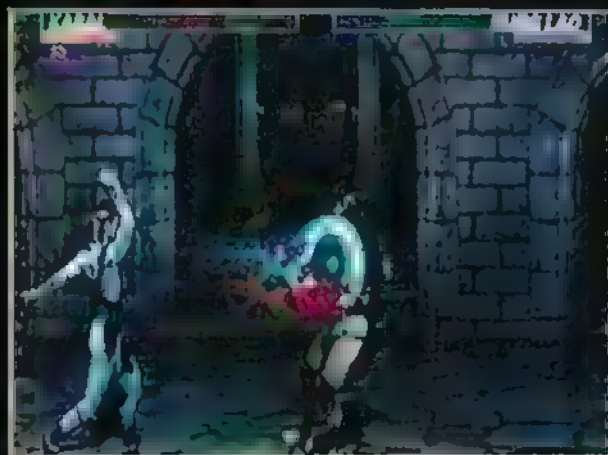
TORNADO DASH - ← → LK

SPEAR TOSS - → LP

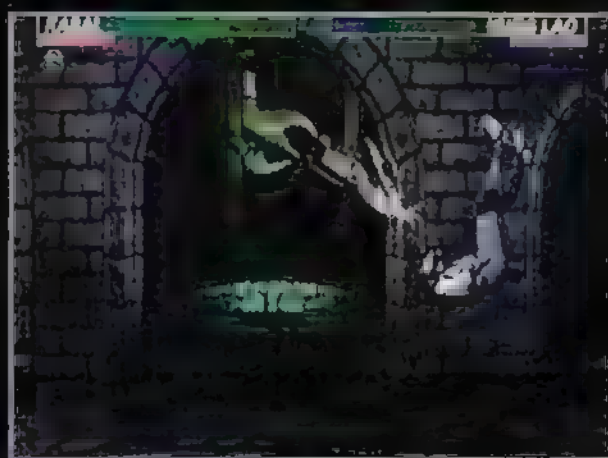
Kung Lao



Os motivos que levaram Kung
Lao para o novo torneio são des-
conhecidos. Será que ele continua
fiel a Liu Kang? Tudo o que se pode
perceber é que sua melhor arma
ainda é seu aliado chapéu. Ele conti-
nua com a maioria dos golpes que usa-
va em MK2. O grande mistério é sua
história...



KAT THROW - ← → LP



FLIP PILEDRIVER - → LP

AIR KICK - ↑ (↓ HK)

TELEPORT - ↓ ↑

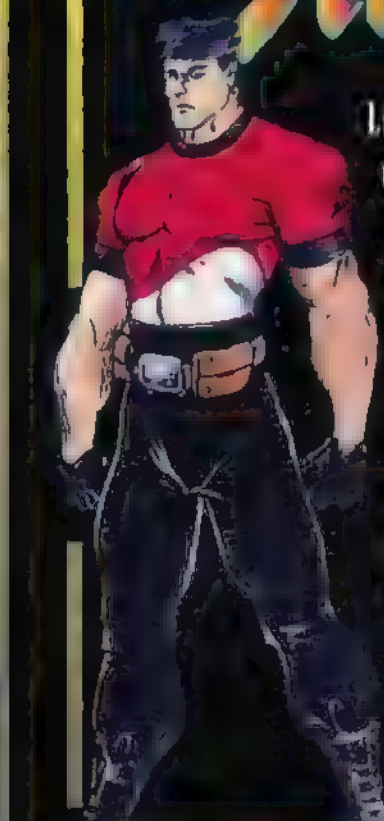
Novos



Ganchos dados
na tela do subterrâneo
levam o adversário
para as alturas.
A luta continua lá em
cima.

São todos novos!
A grande mudança é a
ausência do The Pit. Como
esta versão rola em uma
cidade, todos os cenários
são urbanos. Desta forma
você luta, por
exemplo, no cemitério,
no metrô, na ponte e
assim por diante.

Stryker



Líder de um grupo justicei-
ro (policiais clandestinos),
Kurtis Striker viu sua ci-
dade ser dizimada pela
invasão de Shao Kahn.
Truculento e destemido,
usa a força corporal para
combater o inimigo e é o
mais humano dos perso-
nagens de MK3. Sua única
arma é o cassetete dos
tempos em que era po-
licial de verdade.



BATON GRAB - → ← LP

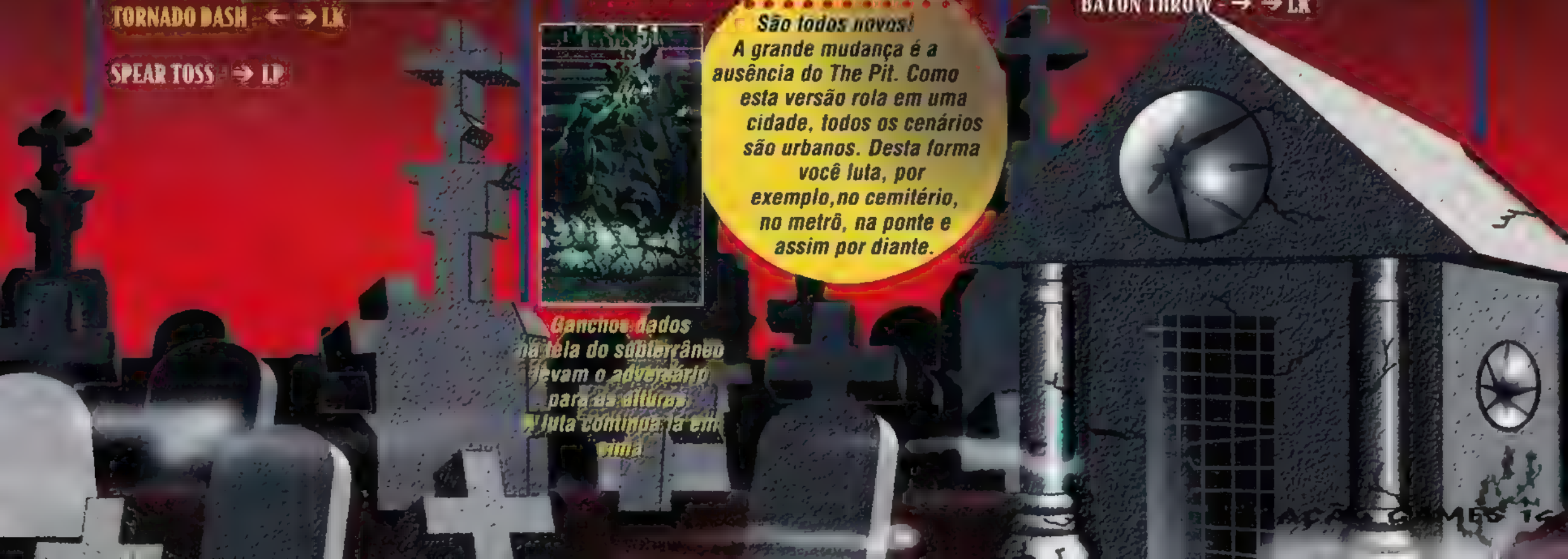


NIGHTSTICK THROW - → LP

LOW GRENADE - → ↘ ↓ ↙ ← LP

HIGH GRENADE THROW - → ↘ ↓ ↙ ← HP

BATON THROW - → → LK



FILME, DESENHO E CIRCO: OVERDOSE DE MK3

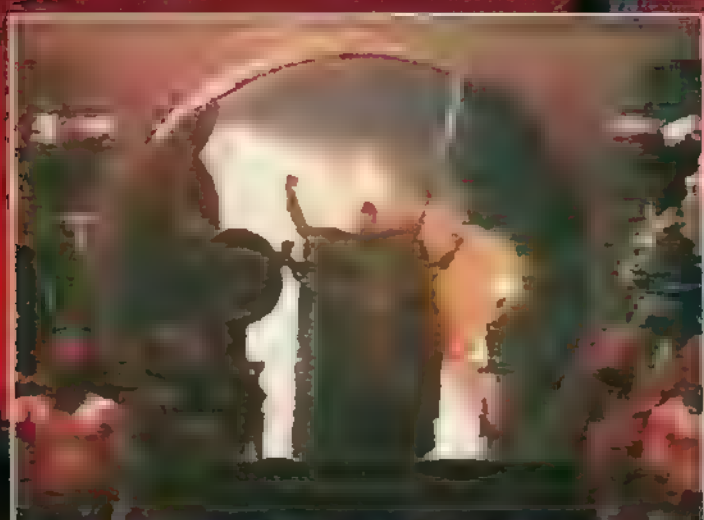
As pretensões da Midway são bem claras: bombardear o mundo com MK3. Depois do arcade, que estreou em abril nos Estados Unidos, segue-se uma série de eventos nas mais diversas áreas para manter o título na boca do povo. Acompanhe:

Live Tour - Em junho começa a "turnê ao vivo", uma espécie de espetáculo circense com os atores que deram vida aos personagens de Mortal Kombat. Será uma demonstração de artes marciais cheia de efeitos especiais. O circo se apresentará inicialmente em Chicago, Los Angeles, New York e Orlando.



Os americanos verão apresentações de lutas ao vivo com os atores de MK3. Olha aí a Sonya: demais!!!

Filme - Em agosto estreia Mortal Kombat - The Movie nos cinemas americanos. O filme promete, segundo os produtores, ele consumiu um orçamento de 40 milhões de dólares, gastos com avançados efeitos especiais, locações na Tailândia e cenários sofisticados. A história do torneio Mortal Kombat será contada com todos os seus personagens — incluindo os novos, como Motaro.



Cenas do filme Mortal Kombat, com estreia prevista para agosto nos EUA

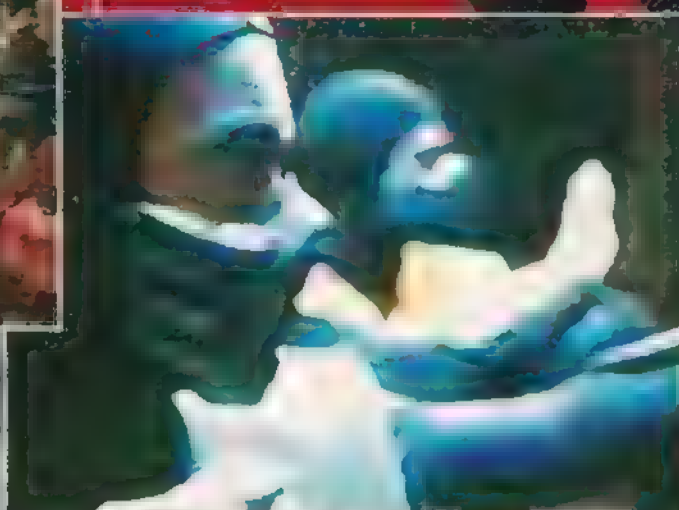
Desenho - Previsto para julho o lançamento do Home Animated Video, desenho animado com os personagens MK3 em videocassete. Algumas das cenas já divulgadas mostram animações tridimensionais, bem ao estilo *virtua*.



Sub-Zero, ainda com máscara, manda seu raio congelante no desenho animado



Uma das cenas animadas de MK3, com gráficos poligonais, distribuídas pela Midway junto com o desenho animado



Kano

Olha quem voltou! Lutador do primeiro MK, Kano aparecia apenas acorrentado em MK2. Tido como morto, foi encontrado vivo do outro lado do portal do Outworld, de onde já havia escapado uma vez. Kano convenceu Kahn a poupar sua alma. Em troca, ele ensina como usar as armas da Terra.



SWORD THROW → ↘ ↓ ↙ ← HP

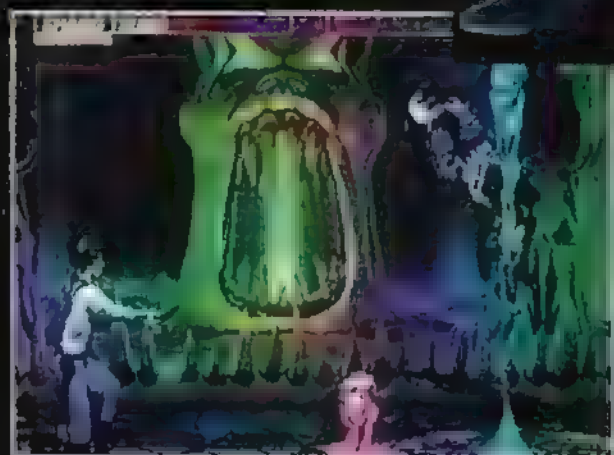


SWORD DASH ← ↙ ↓ ↘ → HP

CANNONBALL - Carregue LK

Shang Tsung

Seguidor-mor do imperador, ressurgiu mais moco e ainda mais perigoso. Com seus poderes, Tsung é um importante elemento na estratégia de Shao Kahn para dominar a Terra. Seu poder de transformar-se em outros personagens continua o mesmo, mas as transformações são mais difíceis de se fazer. Seus golpes estão iguais aos de MK2, acrescidos de uma nova magia subterrânea.



FIRE ERUPTION - ↓ → ← ← LK



ROLLING THROW - → LP

ONE FLAMING SKULL - ← ← HP

TWO FLAMING SKULLS - ← ← → HP

THREE FLAMING SKULLS - ← ← → → HP

Transformações de Shang Tsung

Liu Kang - 360 no direcional

Sheeva - → ↓ ↘ LK

Cyrax - BL 2x

Night Wolf - ↑ ↑ ↑ ↑

Sub-Zero - → ↓ ↘ HP

Jax - → → ↓ LP

Stryker - ← ← → → HK

Kano - ← → BL

MORTAIS

Estes são os primeiros que descobrimos



Kiss of Death
(Beijo da morte) -
qualquer distância,
↓ ↓ ↓ → LK

SONYA



Sektor Compactor - À média
distância. ← ← ← HK

CYRAX



OS CHEFÕES

MOTARO

Goro e Kintaro parecem saídos do jardim da infância perto de Motaro. O centauro é o primeiro chefe. Com sua cauda, é capaz de jogar qualquer adversário no chão. Nós o derrotamos com o Teleport Stomp da Sheeva.



Cuidado com Motaro e sua cauda metálica: ele joga o adversário ao chão num piscar de olhos.

SHAO KAHN

O terrível Kahn surgiu em MK2, mas ia lava muito e batia pouco. Agora o cara enraiveceu, está cheio de magias e fortíssimo. Para derrotá-lo, escolha um lutador com magia: é a única forma de mantê-lo à distância. Use relâmpagos congelantes e socos fortes, rapidamente. Não dê tempo a ele para defesa ou será o seu fim.

Não dê moleza! Magia atrás de magia para acabar com o vilão. Bobeou... dançou!

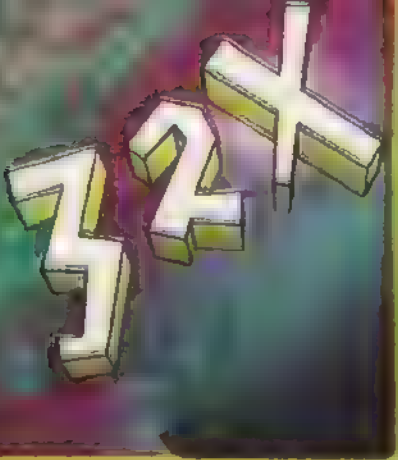


QUEM LUTOU ONDE?

A saga de MK atingiu nesta versão 28 personagens. Confira a lista de participações:

	MK1	MK2	MK3
GORO	●	●	●
RATIBEN	●	●	●
REPTILE	●	●	●
SCORPION	●	●	●
JADE	●	●	●
BARAKA	●	●	●
KINTARO	●	●	●
KITANA	●	●	●
MOTARO	●	●	●
NOOB SAIBOT	●	●	●
SONYA BLADE	●	●	●
KANO	●	●	●
SUB-ZERO	●	●	●
SHANG TSUNG	●	●	●
SMOKE	●	●	●
WU	●	●	●
XING LIAO	●	●	●
YANG LIN	●	●	●
KABAL	●	●	●
MOTARO	●	●	●
REPTILE	●	●	●
STRYKER	●	●	●
SINDI	●	●	●
SEKTOR	●	●	●
SHEEVA	●	●	●

O sinal ● indica lutadores com os quais não é possível lutar nessa versão do jogo.



MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP Sega

Corrida - 1 ou 2 jogadores
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO ○○○○

SOM ○○○

DESAFIO ○○○○

DIVERSÃO ○○○

JOGABILIDADE ○○

ORIGINALIDADE ○○○

O software foi mal finalizado. Por exemplo: às vezes, mesmo passando longe das poças, você corre o risco de tomar um bom banho

COMANDOS

A	Freia
B	Acelera
C	Soca pra direita
C + ←	Soca pra esquerda
C + →	Chuta pra direita
C + ←	Chuta pra esquerda
Direcional + ↑	Empina
Direcional + ↓	Inclina pra ganhar impulso

Às vezes, na pressa de fazer lançamentos, as softwarehouses acabam produzindo jogos ruins. Motocross Championship é um bom exemplo de pisada na bola. Apesar dos belos grá-

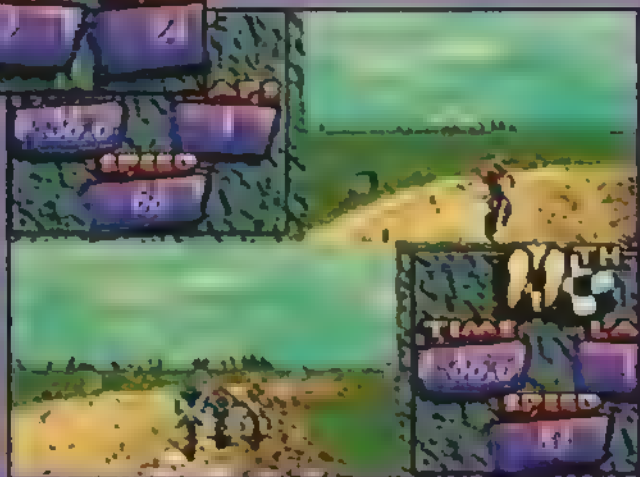
MOTOS E PISTAS

As corridas rolam no interior de "estádios" e, como não poderia deixar de ser, dá pra sacanear com os oponentes empurrando-os para fora da pista. Há apenas duas opções, Practice e Season. Na primeira você pilota a moto que quiser, entre as três possíveis: 125 cc, 250 cc e Super Bike. A diferença básica entre elas é só a velocidade. Quanto mais rápidas, mais difíceis de controlar. Na opção Practice também é possível escolher uma das 12 pistas para pilotar. A Season é o campeonato completo. Para terminá-lo é preciso correr as doze pistas três vezes — cada qual com uma moto.



Na largada não entre no bolo. Espere um pouquinho e saia queimando pela esquerda, já tomando a ponta

Para não tomar banho de lama há duas alternativas: passar por ela empinando ou devagar sem virar



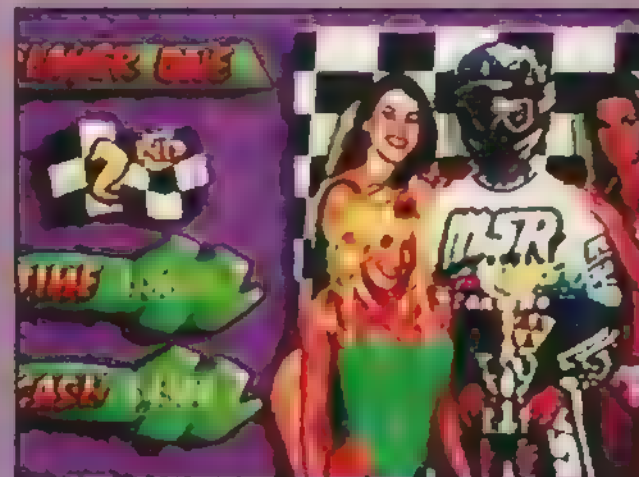
Correndo contra um amigo a tela fica bipartida, na diagonal

ficos de fundo, as motos do jogo mais parecem bicicletas. O som é estranho e a jogabilidade, quase nula. Que papelão, hein, dona Sega? Não dava pra caprichar mais um pouquinho?

PREMIAÇÃO

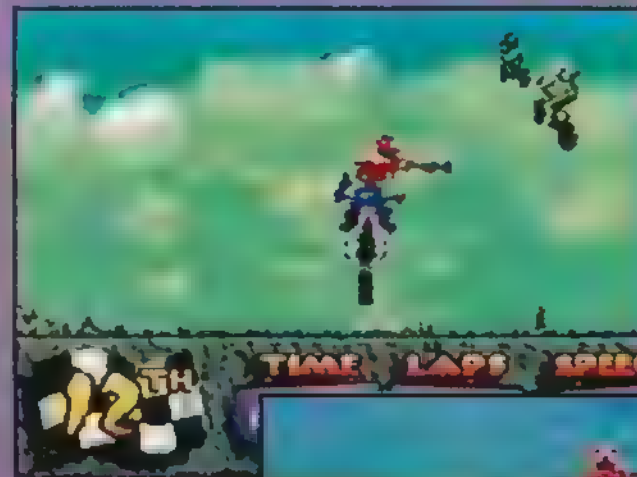
Suas chances são boas. Dos doze pilotos que disputam as provas, só os dois lanterninhas não faturam prêmios em dinheiro. Mas apenas os três primeiros colocados terminam a corrida cercados de gatinhas — os outros nove têm que aturar uma tela com um careca mal-encarado. Cai fora!

Agora sim: nada como uma mulherada para levantar o astral depois de uma corrida empoeirada



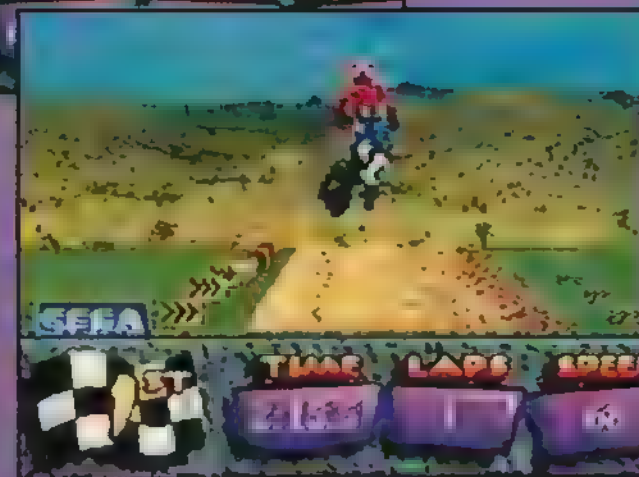
MANOBRAS RADICAIS

Como o que vale aqui é grana, fazer acrobacias aéreas ajudam você a se colocar melhor na tabela do campeonato. Arrisque manobras radicais sempre que puder.

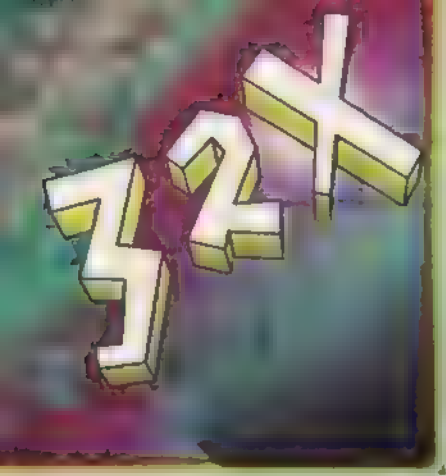


Você pode detonar chutes e socos em pleno ar e tirar mais um do páreo

Derrapar nas curvas e virar a direção de lado durante os saltos também impressionam. Yes, yes, yes!



Fique longe dos adversários para não levar um capotê. Se algum concorrente tentar derrubá-lo, distribua porradas com os pés ou com as mãos



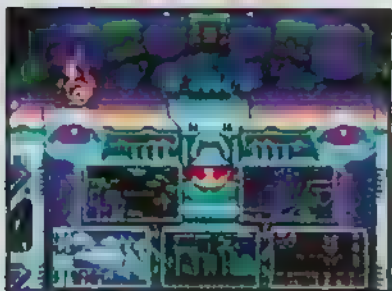
KNUCKLES CHAOTIX Sega

Aventura - 1 ou 2 jogadores
 24 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

A Sega exagerou nas cores e cenários e o resultado cansa a visão. Além disso, a velocidade às vezes diminui demais. Num jogo no estilo "Sonic" isso é um pecado mortal

NOVIDADE



Em **Scenario Quest** rola um sorteio das fases. Assim, cada vez que você joga, a sequência de fases é diferente

COMANDOS

	Chama o amigo (custa 10 argolas)
A	
B	Puxa e joga o seu parceiro
	Corrida do
B + ↓ ou ↑	Ring Power
↓ + C	Corrida
várias vezes	Sonic
C	Pulo
C +	Grudar/Subir
Direcional	paredes
C e, no ar, C segurado	Voar

O equidna Knuckles ganhou seu próprio game, dividindo a ação com outros amigos. Mas o bicho não se deu tão bem quanto Sonic e o game ficou meio chato, embora seja melhor que a média. O cart segue o esquema que consagrou Sonic, só que de uma maneira desleixada. Os cenários apresentam poucos inimigos e passagens secretas e até a lendária velocidade é comprometida em muitos momentos. Se você gosta do gênero, experimente. Pelo menos até sair outro cart do Sonic...

KNUCKLES CHAOTIX



ESTREIA AMEAÇADA

Knuckles é o guardião de Carnival Island, um enorme parque de diversões com as últimas novidades tecnológicas. Mas na véspera da inauguração, ele descobre que o eterno estraga-prazeres Dr. Robotnik preparou mais uma das suas. O vilão precisava de combustível para sua nova engenhoca e a Power Emerald, que é responsável pela energia do parque, serve perfeitamente para o serviço. Além disso, aprisionou os amigos de Knuckles. Mas o equidna descobre que pode libertar um amigo de cada vez, usando o Ring Power, que une os parceiros como um elástico mágico. Knuckles deve trabalhar rápido, pois sem energia o parque não poderá abrir. Go!

TREINO PARA OS COMANDOS



Você define em qual das 4 áreas quer treinar

Você pode jogar sozinho ou com um amigo. Se estiver só sentirá dificuldades, pois muitas vezes você escolhe uma direção e seu companheiro parece escolher o sentido oposto. Talvez por isso, a Sega colocou o modo Training. Nele você escolhe um dos quatro estágios disponíveis, escolhe um personagem e segue em frente com ele e o Knuckles. Por ser um treino, as fases de bônus e os inimigos ficaram de fora. A brincadeira acaba quando você termina a fase ou quando o relógio bate em 10 minutos.

JOGO E APRENDIZADO

Ao começar o **Scenario Quest** (o modo da história), você opta pelo salvamento manual ou automático do game. Depois rola uma sessão de Practice, para aprender os movimentos e você é convidado a repetir os comandos. Após o aprendizado, você entra no jogo. Como sempre, os itens estão em televisores e você deve pegar o maior número possível de argolas. Com pelo menos 20 argolas você entra na fase de bônus e, com mais de 50 vai para o bônus especial.



Preste atenção na demonstração para ver o que é possível fazer com seu amigo. Mui amigo!



No bônus especial pegue as 4 pedras azuis ou vermelhas e desvie das pretas. Tome cuidado com os buracos e pegue argolas para aumentar o tempo

Na fase de bônus, você "navega" em meio a um monte de itens. Não bata no Exit (saída) senão a brincadeira acaba. Dá para descolar vidas e muitas argolas





SURGICAL STRIKE

Sega

Ação - 1 jogador

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

JOGABILIDADE

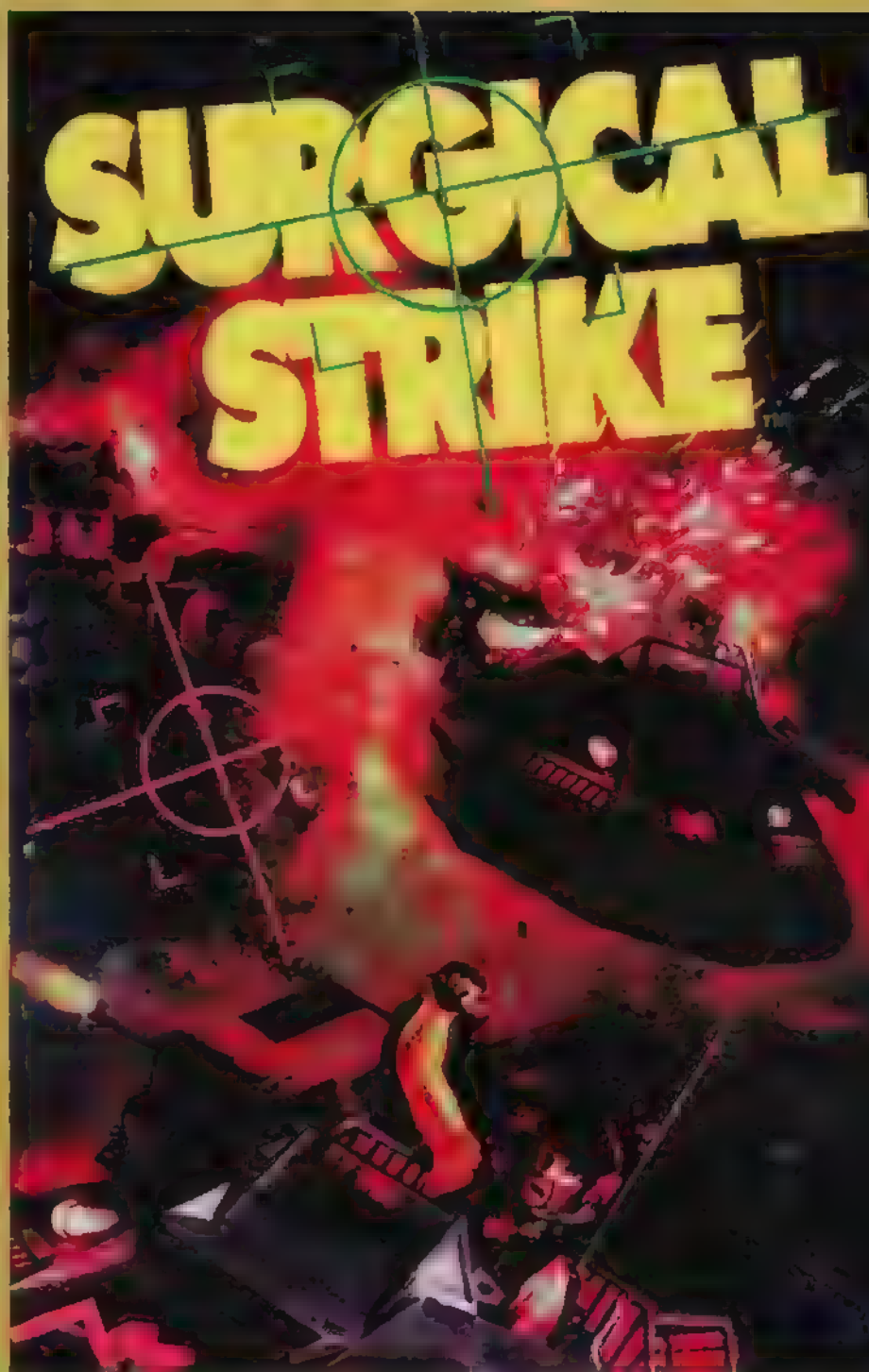
ORIGINALIDADE

Dá para o gasto, mas se houver algo melhor na locadora, não existe.

COMANDOS

A	Metralhadora
B	Míssil
C	Direção
Start	Pausa/Aciona mapa

JOGO RÁPIDO



Very easy! O game tem apenas três missões. Ao começar cada uma, você aciona um mapa com o Start e vê seus alvos. Seu tanque é a marca verde. Use a munição com cuidado pois não há itens de reposição pelo jogo: acabou, já era. São seis personagens que pintam nas animações, mas isso é só papo, pois você não escolhe com quem joga. Importante: atire nos alvos grandes com o míssil e nos menores – e isso inclui os terroristas – com as balas comuns.

MISSÃO 1

O mapa assinala os três foguetes que são seu alvo. Eles estão muito bem protegidos. Comece passeando pela cidade e acione o mapa sempre que estiver perdido.



Não marque bobeira babando pela louraça. Surge logo um bonitão pra te apagar

Atire nesse alcapão logo de cara. Ao se abrir, ele libera um míssil e aí... bau! bau!



Em 1998 começa uma era de guerras no Oriente. Os inimigos são terroristas altamente treinados que se misturam à população civil. Não há fronteiras nem tréguas. Para tentar deter os conflitos, o Ocidente intervém com uma equipe chamada Surgical Strike. São soldados com equipamentos avançados e armas estracalhadoras e vão dar tudo de si para vencer. Deu pra assustar? Este é o game que a Sega traz para o Sega CD e o 32X. Pena que toda a emoção da trama vai para o espaço no jogo. As imagens são borradas demais e, como a maioria das cenas é de explosões e afins, o jogador quase não enxerga nada além de um borrão vermelho na tela. Para finalizar, os atores não convencem. Mas se o leitor adora detonar tudo, vá à luta.

MISSÃO 2

Kabul, o líder terrorista, escondeu três supertanques num esconderijo subterrâneo. Encontre-os e acabe com a alegria dos "alibabás".



Observe bem o mapa para memorizar o caminho. Veja que um dos tanques está numa espécie de túnel (parte marrom escura)



Além dos tanques, alguns helicópteros merecem sua atenção. Transforme-os em sucata

FERAS EM PERIGO DE EXTINÇÃO!

RSVP

Donkey Kong Country.

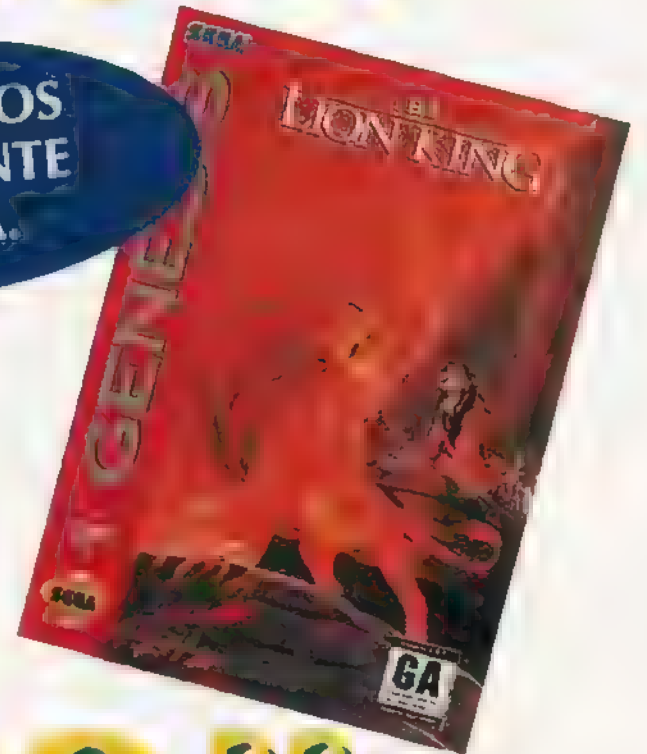
Mais de 6 milhões de cartuchos vendidos nos EUA, totalmente esgotado no Brasil. Aventura com 32 mega e 100 níveis com imagens tridimensionais e inteiramente desenhado no computador. Para Super Nintendo.



IMPORTADOS
DIRETAMENTE
DOS EUA.

Lion King.

Grande sucesso no cinema. 24 mega, 10 níveis de ação. Animado nos estúdios Disney. Inclui músicas do filme.

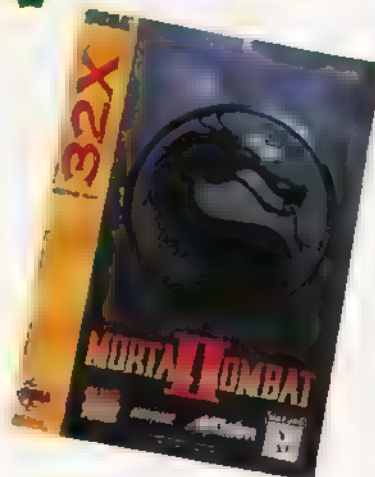


MOTIVO: ~~R\$~~ 79⁹⁰ cada



Super Street Fighter II.

24 mega. Simulador de briga de rua com 12 lutadores, cada um com seu elenco de golpes. Para 2 jogadores simultaneamente.



Mortal Kombat II.

Simulador de luta com 12 personagens, 24 mega. Inclui os lances sangrentos e fatais da versão para Arcade. Para 2 jogadores simultaneamente.



NBA Jam Tournament Edition.

Inclui os 27 times da NBA, 24 mega. Permite substituições de jogadores. Controle total para até 4 jogadores ao mesmo tempo.

Pagamento com Cartão de Crédito/Entrega garantida.
Para Super Nintendo ou Mega Drive.

Preço válido para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque.
Cartuchos compatíveis com consoles originais, Super Nintendo ou Mega Drive, fabricados no Brasil ou EUA.

Ligue já

0800 240-240

LIGAÇÃO
GRATUITA

e receba em sua casa.

DIRECTSHOPPING



BARKLEY SHUT UP AND JAM 2 Accolade

Esporte 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

JOGABILIDADE

ORIGINALIDADE

O basquete de rua é uma mania nos EUA e os games do tipo JAM agradam mais que os do basquete oficial. Neste há uma falta grave: não dá para jogar com Barkley, só contra ele

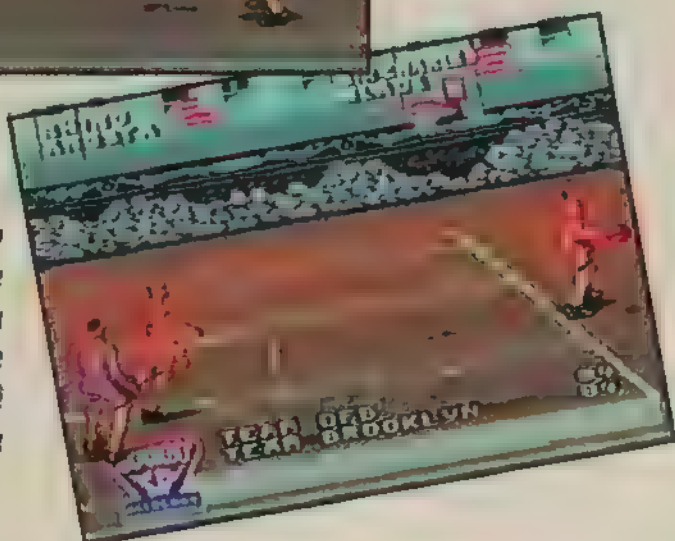
COMANDOS

A com bola	Arremessar
A sem bola	Pular
B com bola	Passar
B sem bola	Roubar
C	Cotovelada



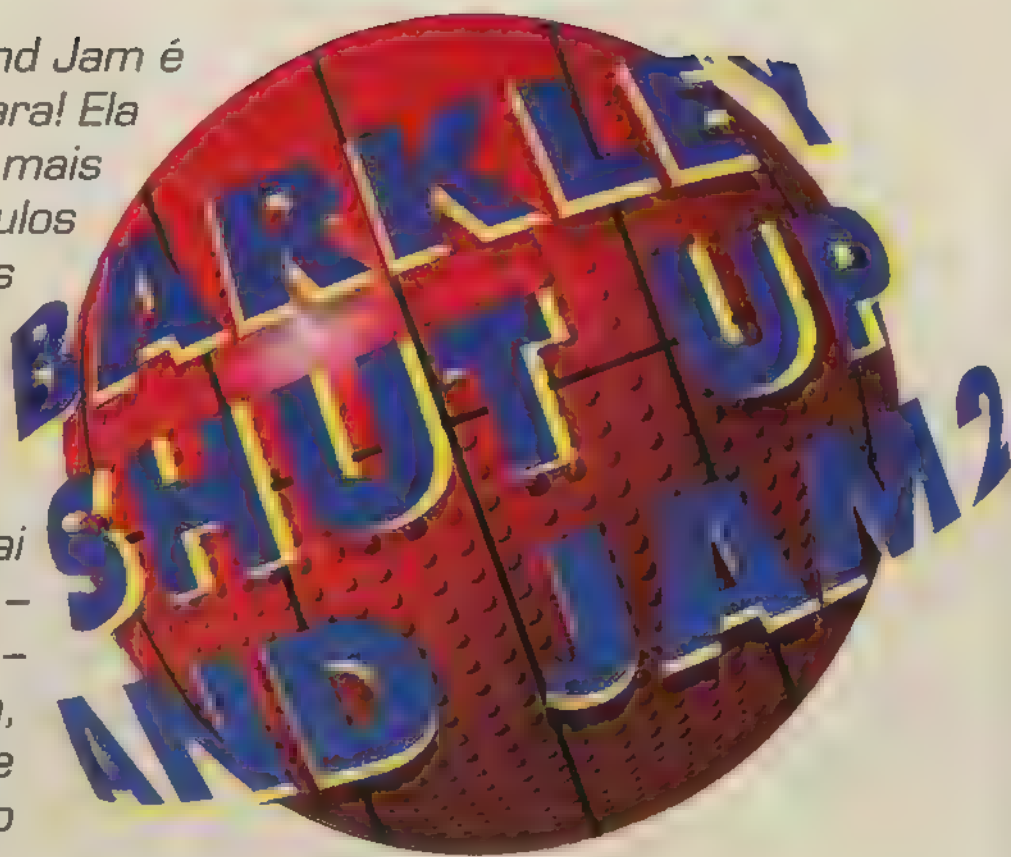
Vale arremessar de uma cesta a outra. Mas vai ter um oponente impedindo o ponto

Sua pontuação na parte inferior da tela só aparece quando você encesta



A segunda versão de Barkley Shut Up and Jam é melhor que a primeira. É isso mesmo cara! Ela veio com menos opções e jogabilidade mais simples, mas manteve a ginga dos crioulos americanos. O resultado é um cart mais gostoso de jogar que o anterior.

Charles Barkley foi descoberto encestando numa quadra de várzea e hoje é um dos maiores ídolos jogando no Phoenix Suns. Mas, no game, você não vai ter o prazer de jogar na pele do Godzilla – como Barkley é conhecido nas quadras – apenas contra ele. Será que você é fera, cara? Shut Up quer dizer “cale a boca” e Jam significa “dar uma cancha”. E é este o espírito do game. Shut Up and Jam, man...



MODOS DE CESTA

Na tela do menu principal você escolhe entre Tournament e Exhibition. No Options, seleciona a duração das partidas em pontos – 21 ou 50 – e tempo de 3 ou 5 minutos por quarto. Além disso, pode ver o score (Display Status) e os melhores do ranking (Display Top Players).

EXHIBITION

Modo para 1 ou 2 jogadores. O esquema de jogo é o mesmo, mas rolam diálogos malucos durante todo o tempo e jogadas bem engraçadas, como quebrar o aro da cesta.

CAMPEONATO AMISTOSO

No Modo Tournament as partidas acontecem em cenários de subúrbio em diversas cidades. Abrindo a tela do Tournament você encontra Resume (para salvar o jogo) e New Tournament, para iniciar um novo. As partidas são sempre disputadas no 2 X 2 e você joga contra o computador. No 1 PL você não movimenta seus dois jogadores. No 2 PL vs. COOP você controla os dois, apertando C quando não estiver com a posse de bola. No modo Tournament NÃO DÁ pra jogar com um amigo, ok?



Brooklyn é o primeiro cenário do campeonato. Cuidado com Barkley: ele está sempre na equipe adversária e atrapalha um bocado



A descontração sempre presente: o oponente dança na quadra pra tirar uma com você



Impossível mas bem legal: o cara dá cambalhotas no ar

Grandes enterradas, desta vez em Chicago



Ao final da disputa, aparece uma tela com o desempenho de cada jogador



AO COMBATE !!!

PROMOÇÃO
Caribe
INESQUECÍVEL

Consulte a PCI ou as
revendas autorizadas.

NOVOS
LANÇAMENTOS

AMIGA CD32

Games p/ PC, AMIGA e AMIGA CD32

R\$ 450,00

CD32 o 1º Console de Jogo de 32 BITS

PC: Disquete e CD-ROM

A PCI selecionou os mais incríveis jogos, que farão você viajar pelo corpo humano, lutar contra o Cartel das drogas na América Latina, fazer manobras radicais num caça na Bósnia ou participar de uma missão interestelar. Combinando a estrutura de jogos de fliperama com simulação de voo, os dois novos lançamentos da PCI: MICROCOSM, um dos melhores jogos de aventura e TFX, o mais sofisticado simulador de combate aéreo para PC, irão transformar seu PC numa verdadeira máquina de aventuras e emoções. Conheça nossos outros títulos de aventura, ficção, estratégia, ação e simulação ligando para nosso **TELEMARKETING SAC PCI - 0800-141516** - Ligação gratuita para todo território nacional, ou nos locais abaixo.

Onde Encontrar: Lojas Americanas (Território Nacional) - São Paulo (011): Mappin - Microtime (257.9577) - Greenmart (959.2354) - Arte Phat (965.5328) - Mercurytronic (299.0339) - Livraria da Vila (314.5811) - Campinas (0192): Mappin - Multi Byte (54.2507) - Rio de Janeiro (021): Newco do Brasil (325.1986) - Galáctica (325.3481) - Silbeni (413.3228) - Curitiba (041): Canal D (254.8144)

Caso algum jogo esteja esgotado em um dos nossos revendedores, ligue para nosso telemarketing.



NÓS FAZEMOS O FUTURO.



MEGA
SKELETON
KREW
Core Option/
U.S. Gold

Ação/Espacial
1 ou 2 jogadores
16 Mega

GRÁFICO ○○○○
SOM ○○○
DESAFIO ○○○
DIVERSÃO ○○○○
JOGABILIDADE ○○○○
ORIGINALIDADE ○○○

Tinha tudo para ser um jogoço,
mas escorregou no tomate.
Tem poucas telas e som fra-
quíssimo.

Que dureza! Ossos e mais
ossos dão o clima neste
game espacial, criado pela
Core e lançado pela
US Gold, com
uma das ações
mais rápidas
dos últimos tempos,
principalmente no Mega. O es-
quema lembra carts como
Soldiers of Fortune e Zombies
Ate My Neighbours. O estilo é
como o bom e velho Contra,
mas com visão em perspecti-
va. É um joguinho legal e vale
a pena pegar na locadora.



Animações da abertura: de cara você
saca o belo visual do game

A HISTÓRIA

MonstroCity foi tomada pela DEAD Inc., uma organiza-
ção que utiliza computadores e formas de vida mutantes,
conhecidas como Psykogenics. Forças militares chama-
das Skeleton Krew foram convocadas para acabar com os
Psykogenics. Você é um dos três mercenários ossudos e
deve encarar a missão. Sua recompensa? Grana, fama e
o fim da raça Psykogenic.

★ Atire em qualquer
marca estranha e in-
colum nas paredes:
po tem ser portas!

OSSOS DUROS DE ROER

Os gráficos de Skeleton Krew estão realmente coloridos e
brilhantes, como pouco se viu no Mega. Mas há apenas seis
telas diferentes e poucas fases. O som
é muito limitado e os efeitos de bombas
explodindo, por exemplo, são hilarian-
tes e não combinam com nada no cart.
Destaque para o modo dois jogadores,
que é o mais gostoso para debulhar.



HERÓIS CADA VÉRICOS

O Skeleton Krew é formado por
três tipos bem característi-
cos. Veja a ficha de cada um e
escolha o seu

JOINT

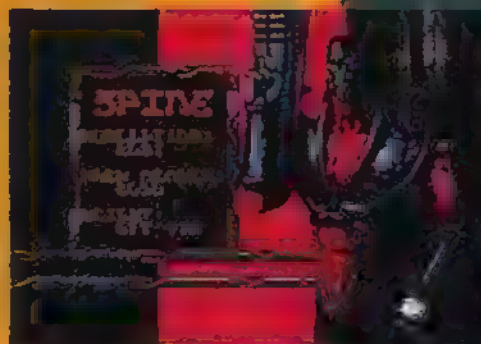
Data de criação: 2034
Altura: 1,96 m
Peso: 228 kg
Arma: Blaster Gun
Membro Krew nº: 2059



Joint é um ótimo perso-
nagem no estilo atira pri-
meiro e escapa depois.

SPINE

Data de criação: 2031
Altura: 1,93 m
Peso: 108,9 kg
Arma: Plasma Beam
Membro Krew nº: 2050



Personagem bem acaba-
do, Spine é o típico heró-
médio: nas forças, nas
armas e desempenho

RIB

Data de criação: 2039
Altura: 1,83 m
Peso: 63,5 kg
Arma: Triblast Trasher
Membro Krew nº: 2058

A gatinha – se é que se
pode chamar um esque-
leto assim – não tem bons
armamentos, mas é a
mais rápida

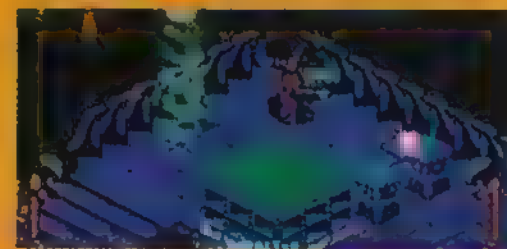
MONSTROCITY



Jogando com um dos
personagens bem ar-
mados, você consegue
detonar este pelotão e
sair ileso

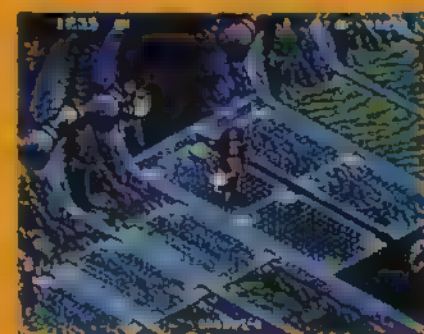


Ao encarar
este sub-boss,
atire alter-
nadamente
nas laterais
de sua cabeça e
no seu motor



Mantenha-se em movimento para não
ser atingido por este tiro de Energy
Beam

PLANETA VÊNUS



Em cada entrada lateral há um ou mais
núcleos de computadores para você des-
truir. É a única maneira de voltar para
MonstroCity



Outros computadores estão escondidos em
passagens subterrâneas bem guardadas
por inimigos estúpidos. Não dê moleza!

Destrua o com-
putador princi-
pal enquanto
os inimigos
não estiverem
alhando





ARCOR





METAL WARRIORS Konami

Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ●●●●●

SOM ●●●●●

DESAFIO ●●●●●

DIVERSÃO ●●●●●

JOGABILIDADE ●●●●●

ORIGINALIDADE ●●●●●

Apesar da tonelada de comandos, o game não é muito complicado. Suas missões são legais e os gráficos estão acima da média. Vale conferir

Em conjunto com a LucasArts, a Konami traz um ótimo game de ação no esquema de missões, com gráficos nítidos e cenários sem exagero de elementos. O resultado é um jogo com desafio regular, além de sete opções de música e efeitos sonoros que animam o jogador. O game traz dois modos de ação e, para jogar sozinho, são nove missões no esquema de labirintos. No modo para dois jogadores, os colegas podem treinar em cada um dos seis robôs nos cenários que pintam nas missões.



ROBÔS FUTURISTAS

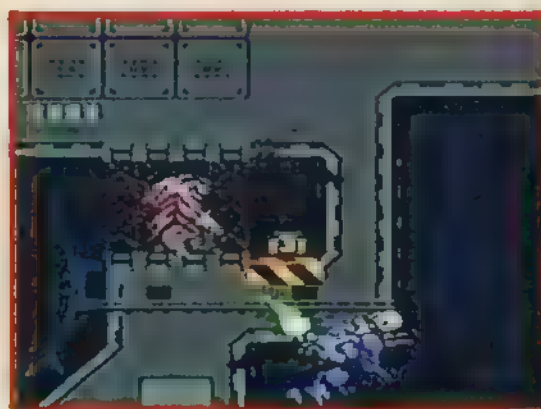
Século 21, a Terra tem um único governo pacífico e democrático. A tecnologia avançada garante boa qualidade de vida mas, em mãos erradas, pode trazer sérios problemas. Venkar Amon, líder da força de oposição Dark Axis, quer possuir os super-robôs, principal defesa militar do governo. Você será um agente especial destacado para realizar missões difíceis a fim de dismantelar os planos da Dark Axis. Boa sorte!

SEIS ROBÔS

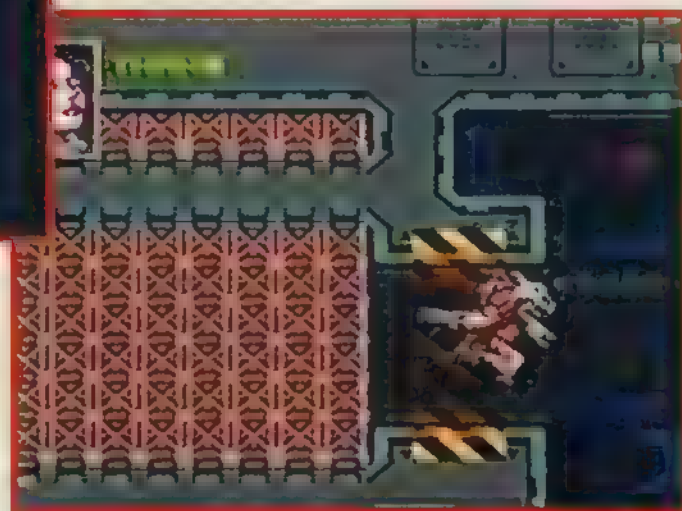
No começo do game você "veste" o robô Nitro. Durante o game, pintam outras carcaças para momentos mais difíceis e até outro Nitro, caso o seu já esteja sem energia. Em toda missão, você começa com o Nitro. Cada robô tem comandos diferentes. Espalhadas pelos corredores das fases, o robô encontra caixas, que podem conter itens de energia ou armas de efeito temporário. Algumas têm números, de 1 a 4, que aumentam o poder de tiro de sua arma.

MISSÃO 1 - RESCUE AT AXIS 5

Tarefa bem fácil pra começar. Resgate Marissa, agente que foi aprisionada pelo inimigo. No caminho você encontra PORT, espécie de esteira rolante que dá caixas, em várias telas.



As armas com números são as mais poderosas. Como esta, número 3, que derruba até paredes

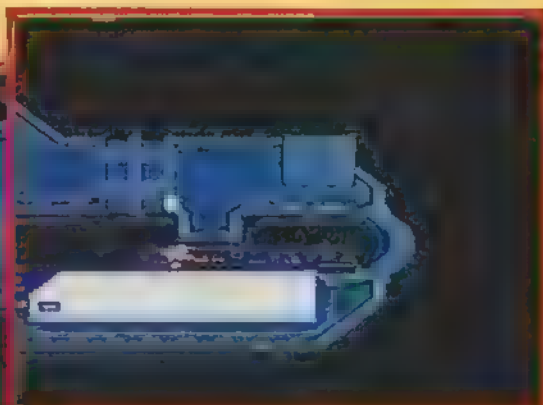
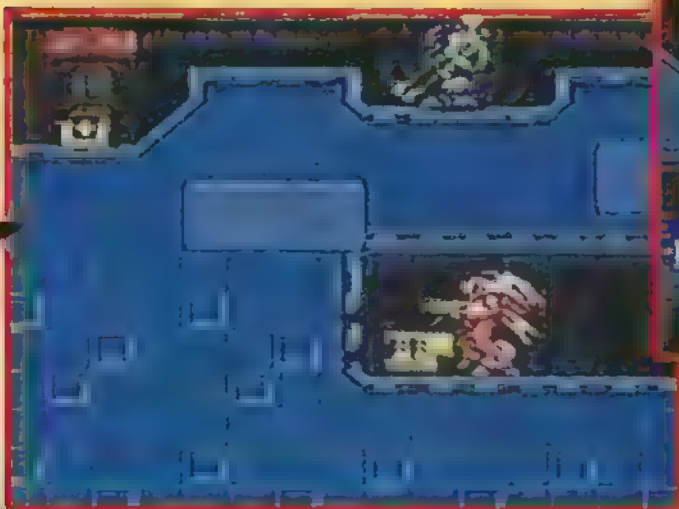


Uou! Eis a agente Marissa, resgate-a e encare a próxima missão

MISSÃO 2 - BOARDING PARTY

Esta rola dentro de uma estação espacial inimiga. Suas boas-vindas serão dadas por guardas fortemente armados.

Seu objetivo é chegar até a ponte desta nave



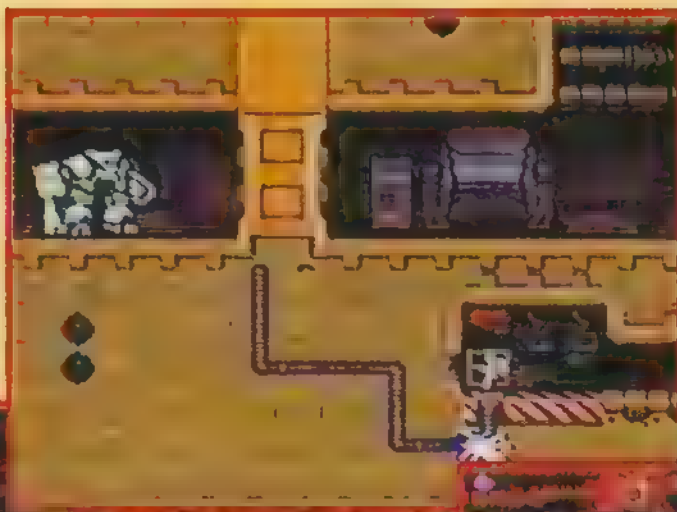
A letra G lhe dá uma supergranada

A partir da Missão 3, você percebe que há muitas portas fechadas, impedindo-lhe de pegar um novo robô ou acionar algum mecanismo de passagem. O segredo é desligar as chaves com a inscrição ON. Para isso siga o cabo de força, que fica piscando

MISSÃO 3 - WAR ON THE ROCK

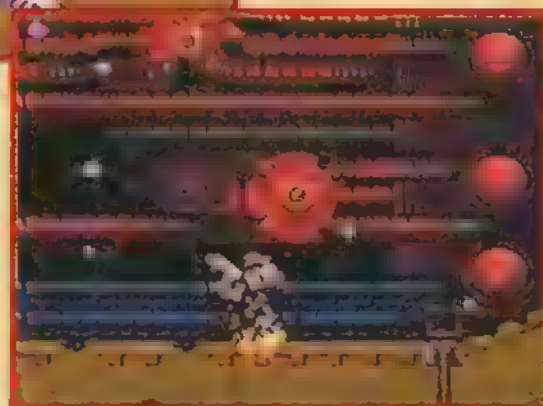
Impedir que a principal estação geradora de força da Terra seja destruída é seu "dever de casa". Bem no comecinho, suba à esquerda e ganhe o número 3. Volte com tudo pra direita e comece a fuçar a fase.

Você precisa desligar a chave mas seu robô não passa. Seja esperto: desça, mate o carinha ao seu lado – se não ele rouba seu robô – e prossiga



Impedido de pegar o Havoc (já que a porta está fechada) desligue a chave e volte ao novo robô, mais poderoso

Já na pele de Prometheus, seu objetivo é proteger os Cores e, depois, voltar ao hangar. O robô é lento, porém o mais forte



MISSÃO 4 - SHIP DEFENSE

Nesta etapa você deve proteger uma nave do governo do planeta. Ela possui quatro grandes turbinas que estão sendo atacadas por forças inimigas. Para completar a missão basta defender e deixar intacta uma das turbinas e esquecer as demais.

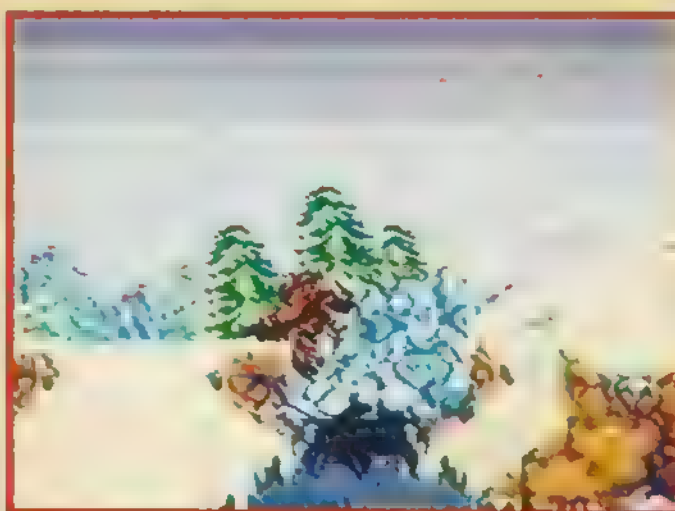
Letra S especial que dá tirinhos de granadas teleguiadas



Seguindo pra direita, pinta energia

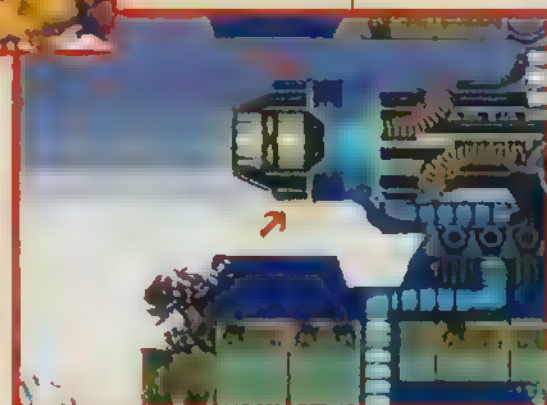
MISSÃO 5 - FRONTAL ASSAULT

Destruir um superpotente canhão inimigo é a missão da fase. Você estará na gelida região do Alasca



Comece estourando o chão com um belo tiro e desça para pegar o número 2. Suba e encare a fase

Ao chegar à ponta do canhão, fique no canto esquerdo e atire primeiros nas duas caixas de controle superior e inferior (indicadas na foto). Somente depois atire no centro



COMANDOS

Aperte select para sair de qualquer robô e atacar à pé

NITRO

B	Voar/pular
Y	Atirar
A	Espadada
L	Usar arma encontrada na caixa
R	Escudo (impede tiro)
X	Escudo (possibilita tiro)

HAVOC

A	Gancho
B	Voar
Y	Atirar
X	Correr
R	Defesa
L	Usar arma encontrada

PROMETHEUS

A	Lança-chamas
B	Criar blocos
Y	Atirar perto
Y segurado	Atirar longe
X	Granadas
L	Usar arma encontrada
R	Defesa

BALLISTIC

A	Rolar
B	Pular
Y	Atirar
R	Defesa
X + ↓	Canhão de Plasma
L	Usar arma encontrada

SPIDER

A	Libera drones
B	Pular
Y	Atirar
X	Criar barreira
L	Usar arma encontrada
R	Ficar invisível

DRACHE

A	Atirar pra d'reita
B	Atirar pra baixo
Y	Atirar pra esquerda
X	Atirar pra cima
L	Usar arma encontrada
R	Escudo



CAPTAIN COMMAND Capcom

Ação -1 ou 2 jogadores
16 Mega

GRÁFICO	○○○○
SOM	○○○
DESAFIO	○○○
DIVERSÃO	○○○
JOGABILIDADE	○○○○
ORIGINALIDADE	○○○

O game perdeu detalhes, o sangue e alguns golpes, como os que usavam a parede como apoio. Em compensação, o visual é idêntico.

COMANDOS

Ataque especial (gasta energia e cada personagem tem um ataque diferente)	
A	Pula
B	Soco
Y	Corrida com ataque



CURTA COM
3D
OS ÓCULOS

Sim, mais um papa-fichas que invade os lares da galera do Super NES. O esquema é idêntico ao do arcade, mas alguns personagens trocaram de nome: o ninja Guinza virou Sho e Mak agora se chama Jennety. Em termos de mudança, a que mais incomoda é a inexplicável ausência de sangue. Até quando teremos que aturar este falso moralismo? Mesmo assim, se você curte o estilo "porradas urbanas", experimente pois o game é muito legal.

CAPTÃO COMANDO



Quando o seu personagem morre, pinta a possibilidade de trocar o lutador

COMPANHEIROS DE PANCADARIA

Dá pra jogar sozinho e a dois. Para comandar, você tem 4 personagens: Captain (Captain Commando), Jennety (Mummy Commando), Sho (Ninja Commando) e Hoover (Baby Commando). São 3 níveis de dificuldade e pintam caixas e latas que escondem armas (com vida limitada) e itens de comida, para repor energias.

CITY



O pimeiro chefe é Dolq. Encha o cara de bordoadas e tome cuidado com suas joelhadas voadoras

Sempre estoure as caixas e latas para encontrar armas e itens de comida



MUSEUM



Shtrom Jr é o chefe da fase. Posicione-se ao seu lado e desça porradas. Boiada!

NINJA HOUSE



O ninja azul é cheio das graças. Fica o tempo inteiro jogando bombas e estrelinhas. Acabe com a alegria do cara!

Detonar o chefe Yamato é moleza. Chegue junto e solte o braço



CIRCUS



Antes de enfrentar o chefe Monster, estoure os vidros para ganhar pontos. Desvie das suas investidas e jogue fogo nele (corrida com ataque de Captain)

SEAPORT

Agora o lance é dar uma surfada. Aproveite para pegar itens também. Quebre as placas do caminho para não quebrar a cara



O seu tempo é limitado para detonar o velho Dr. T. W. Fique no canto direito dando porrada e não tem erro

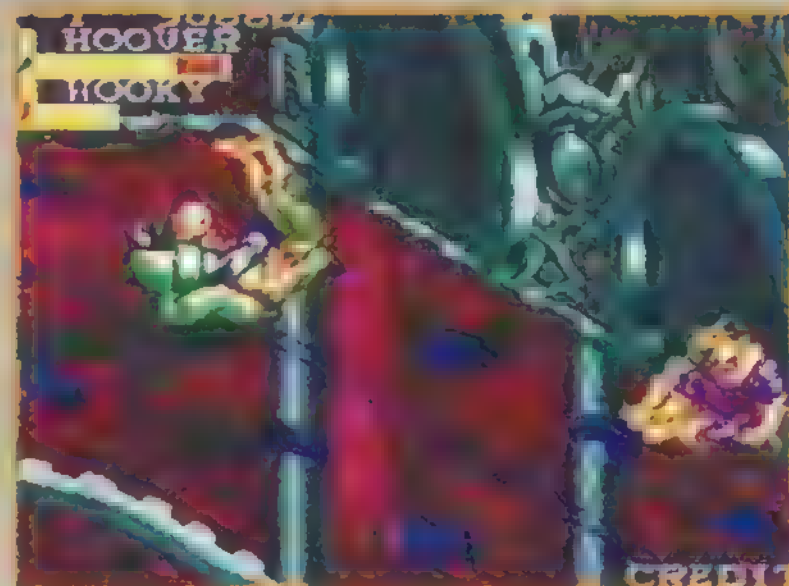
AQUARIUM



Shtrom e Druk são os chefes da fase. Os caras são bem chatos e atacam com um monte de capangas. Grude e encha-os de bolachas

UNDERGROUND BASE

Hoover não brinca em serviço e dá uns pilões legais. Agarre, pule e aperte Y no alto. Use esta tática para debulhar o chefe Blood



ENEMY'S SPACESHIP

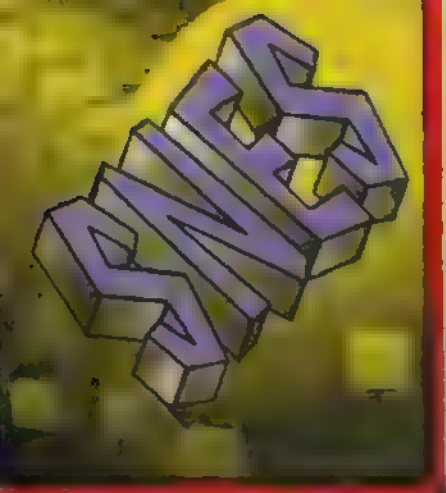


Este Doppel é um figura. O gordinho se transforma em 2 personagens e um deles é sempre o seu. Se estiver jogando a 2, ele se transforma em 3 personagens

CALLISTO

O último chefe é Genocide. Não se impressione com sua aparência nem com seu nome. Grude no figura e soque-o!





TIN STAR Nintendo

Ação - 1 jogador

GRÁFICO ○○○○

SOM ○○○○

DESAFIO ○○○○

DIVERSÃO ○○○○

JOGABILIDADE ○○○○

ORIGINALIDADE ○○○○

Controlar apenas a mira foi uma boa sacada, pois você pode se concentrar na precisão. Cansa rápido, mas quem tiver joystick com Turbo vai se dar bem

COMANDOS

A ou B	Atira
Direcional	Mira
L, R, X ou Y pressionado	Acelera a mira

Santas porcas e parafusos, o velho oeste está infestado de robôs no novo game da Nintendo. E o que é melhor: a modernidade não estragou o charme dos saloons ou a poeira das vielas. Tudo está lá, intacto com sempre, só que habitado por robôs bem-humorados. Uma coisa legal é que, ao invés do joystick, dá para jogar com o mouse ou com a bazuca Super Scope. O jogo é divertido e desen-canado e os jogadores rápidos no gatilho vão se ligar.



FAROESTE ORIGINAL

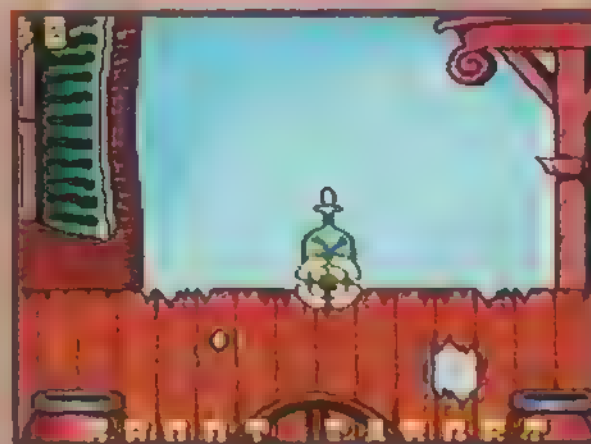
SHOOT STARS

Dependendo da sua performance, o game oferece um bônus. A roda vai começar a girar e você deve acertar as estrelas sem atingir a garota

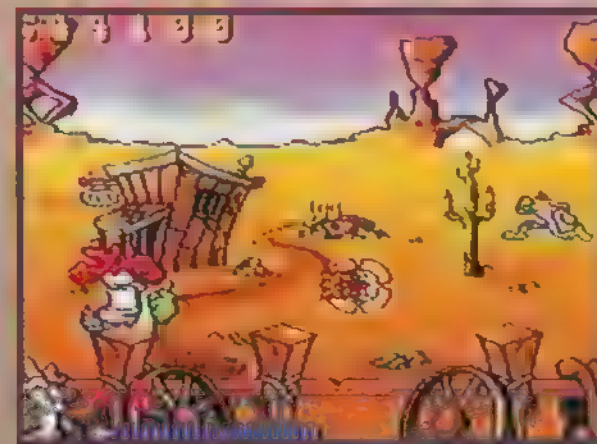
CONTROLANDO A MIRA

Você não comanda o herói, apenas a sua mira. O game aborda uma semana na vida do herói, desta forma, cada fase corresponde a um dia. Você começa na segunda (Monday) e a última fase rola no domingo (Sunday). As tretas são típicas de filmes de faroeste: tiroteios

no saloon, assaltos a trens pagadores e duelos ao entardecer. Durante os tiroteios, surgem cantis que devem ser alvejados para repor energia. No resto, o lance é meter chumbo em tudo e todos que aparecerem na sua frente. O cart tem 3 níveis de dificuldade e 3 velocidades para a mira.



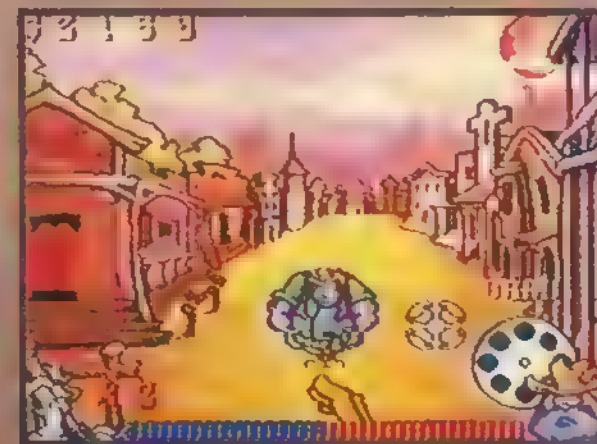
Sempre no começo de cada dia, rola uma sessão de treinos. Fique acertando a garrafa sem deixá-la cair



Quarta-feira (Wednesday): Os pilantras querem destruir a cadeia para uma fuga. Note que alguns estão "disfarçados" de cactos e barris. Fogo neles!



Entre as fases, pintam animações que mostram as tretas na cidade. Curta!



No duelo, dê um tiro no tambor e outro no inimigo. Às vezes, o tambor não aparece. Neste caso, atire quando o cara se mover



Depois de cada fase, você pode gravar os seus avanços. O único problema é que não é de graça. Ponha a mão no bolso!



TraxTM



MATRIZ: TRAX IMP. EXP. LTDA
 VENDAS ATACADO: R. DOMINGOS DE MORAIS, 1321 (PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRÔ)
 SÃO PAULO - CEP 04009-003 # TELS: (011) 573.4791 / 573.3328 # FAX (011) 884.8920
 FILIAL: BELO TRAX
 R. TOMÉ DE SOUZA, 1140B - SAVASSI # BELO HORIZONTE - MG # TEL: (031) 227.8824



PIECES



PIECES

Atlus Software

Estratégia - 1 a 4 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

O estilo lembra games como Tetris e Bust-A-Move. No começo, até se pegar o jeito, ele é lentão, depois... só alegria e vício!

COMANDOS

L e R	Acionam o cursor
A	Seleciona e coloca peça. Aciona magias
B	Solta peça selecionada por engano

Há tempos que idéias simples não eram bem desenvolvidas. *Pieces*, da Atlus Software, traz a originalidade de volta ao mundo dos games. Nele, a ideia básica dos quebra-cabeças foi incrementada com efeitos e truques de outros games, como Tetris, por exemplo. Na prática isso significa que quanto mais rápido você montar seu jogo, mais poderá azarar seu inimigo. *Pieces* é divertido e bem-feitinho, típico para reunir a galera em dias de chuva.

MODOS DE JOGO

1P VS COM

É uma dura batalha entre você e o computador. Comece no nível Easy, porque o computador é muito bom, não erra e você aprende apanhando: he! he! he! Dá para escolher séries de partidas de 1, 3 ou 5 rounds.

O Timer Speed é onde acerta-se o tempo do POW. Quanto mais lento, mais chances de você ganhar magias



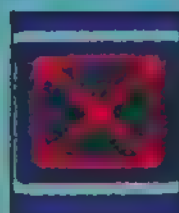
1P VS 2P

Disputa a dois. Não dê moleza: use e abuse das magias para derrotar seu amigo. Dá para escolher o número de rounds de cada série.

Esta é a tela do pega: nos cantos, estão as magias disponíveis e, no alto, até 3 peças para escolher



Search - Mostra 3 peças no alto da tela



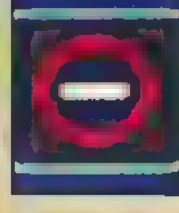
Double - Esconde duas das três peças disponíveis do adversário



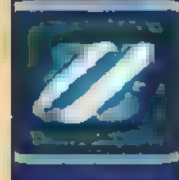
Sonar - direciona a posição da peça que você pegou



Graphics - Mostra o desenho do quebra-cabeça no fundo



Stop - Puxa o freio do cursor do adversário deixando-o lentinho



Mirror - Protege-o contra magias inimigas, devolvendo-as



Syringe - Elimina as magias disponíveis do adversário



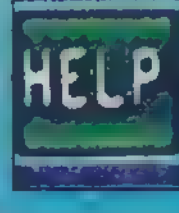
Auto - Coloca as peças sozinho, basta apenas clicar nelas



Reverse - Enloquece o cursor do adversário, invertendo sua movimentação



Sweeper - Varre metade das peças já colocadas do rival



Help - Pinta um carinho para colocar peças junto com você

MAGIAS

Nos modos versus existem 11 magias, todas com efeito temporário. Você começa com 7, usa uma e perde as outras. Cada vez que você coloca uma peça, antes do tempo do POW terminar, ganha uma magia.

ALL PLAY

Um quebra-cabeça gigante no qual, com um multiplayer, até 5 amigos vão colocando peças ao mesmo tempo. O grande lance é que não há magias e rola pontos. É possível escolher entre 8 gêneros de imagens e 4 quatro tipos de jogo. Você escolhe o tempo de livre a 8 minutos e existência ou não de peças falsas.



Opa! Apenas três minutos para terminar e ainda com peças falsas? Que loucura!

PONTUAÇÃO

Colocando uma peça no lugar certo ganha-se 10 pontos e no lugar errado perde-se 10 pontos. Escolhendo uma peça e desistindo-se dela, perde-se 5 pontos. Peças brilhantes colocadas corretamente acionam o Roulette Scoring, onde a pontuação é sorteada e pode ser +100 pontos, -100 pontos, +30 segundos ou... NADA!

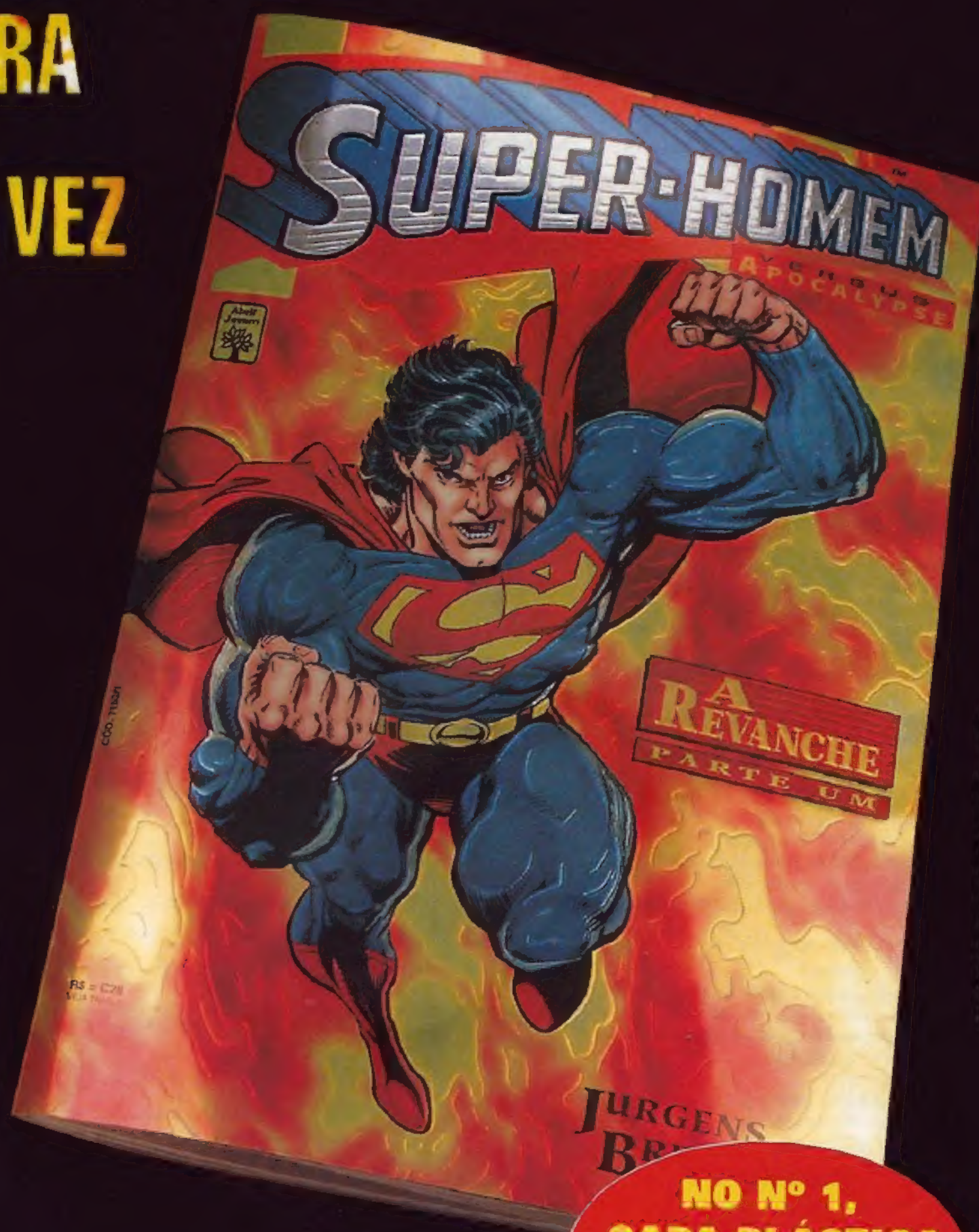
O HOMEM DE AÇO E SEU ASSASSINO

CARA A CARA

MAIS UMA VEZ



**É O CONFRONTO
DEFINITIVO.
APENAS UM
SOBREVIVERÁ!**



**NO Nº 1,
CAPA PLÁSTICA
COM EFEITO
METÁLICO!**

Depois da MORTE e do RETORNO do Super-Homem, chega finalmente a aventura que todos estavam esperando. **A REVANCHE.**

Mini-série de luxo em 3 edições quinzenais. Nas bancas.

© 1995 DC COMICS, INC.





EDITORIA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

AÇÃO GAMES

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton Oliveira Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Chico Max e Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Miriam Horta, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 84, junho de 1995.
São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160-15º andar-salas 1534/35-CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescentando 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER para despesas de postagem. **IVZ**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

**SE VOCÊ PERDER
A
PRÓXIMA EDIÇÃO...**

**... VAI FICAR
COMPLETAMENTE
POR FORA!!!**

**COBERTURA DA ELECTRONIC
ENTERTAINMENT EXPO — E3**

**Vamos contar tudo o que rolou na
primeira feira americana só de
games e multimídia. Saca só:**

Ultra 64



**Enfim, a Nintendo mostra a
cara de seu revolucionário aparelho
e diz quais serão os primeiros jogos**

VIRTUAL BOY

**O sistema de RV da Nintendo sai
em agosto nos EUA por 179 doletas**

SEGA SATURNO

**A versão americana tem cor preta
e já está à venda!**

PLAYSTATION

**O superconsole da Sony vai ter
uma versão arrasadora de Mortal
Kombat 3 já em setembro**

MEGA E SUPER NES

**Previews dos jogos que vão pintar
no segundo semestre**

**TUDO ISSO E MAIS OITO
FICHAS DA COLEÇÃO CLÁSSICOS
DO VÍDEOGAME**



EDITORIA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem,
Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019) 32-7975

Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 252-2131

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av. Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

Tão interativo que já vem com chulé.



FOX



SAPO
XULÉ
vs
OS INVASORES DO BREJO

A primeira aventura do Sapo Xulé no mundo dos games vai fazer você torcer o nariz. Fora as moscas gigantes, girinos e outros bichos que você vai enfrentar, esse cartucho vem com a palmilha do Sapo Xulé (e aquele cheirinho que você conhece). Você poderá contar com a ajuda do Porcopum, Ratopulga e Tartafede para libertar a Rãzinha e os habitantes da lagoa dos domínios do Sapo Boi. Então, vai ajudar ou vai ficar pagando um sapo?



© Paulo & Munhoz.

SEGA

Master System

TEC TOY

O CÉU
É O LIMITE.

RETRO
AVENGERS



 **OLYMPIKUS®**